
D&D
MONSTER MANUAL®
MANUEL DES MONSTRES - VERSION FRANÇAISE
DUNGEONS & DRAGONS®
Un bestiaire de monstres redoutables
pour le plus grand jeu de rôle au monde

MONSTER MANUAL®

MANUEL DES MONSTRES - VERSION FRANÇAISE

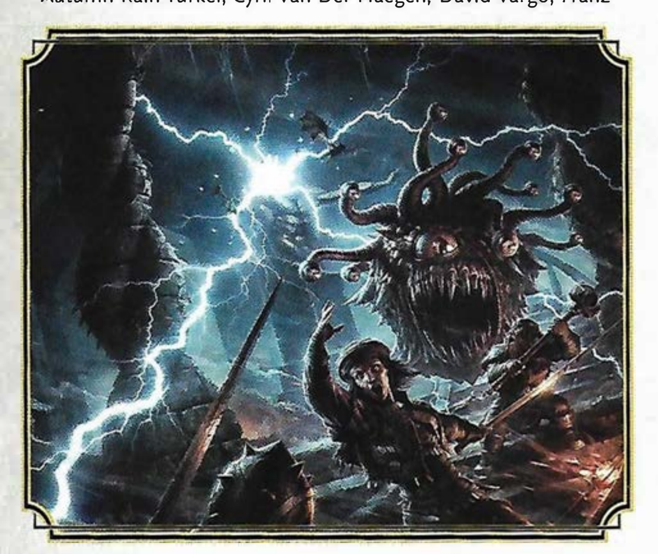


Crédits

Principaux concepteurs de D&D : Mike Mearls, Jeremy Crawford

Responsable du *Monster manual* : Christopher Perkins
Développement des profils de monstre : Chris Sims, Rodney Thompson, Peter Lee
Développement des descriptifs : Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Steve Townshend, James Wyatt
Rédacteur en chef : Jeremy Crawford
Relecture : Scott Fitzgerald Gray
Producteur : Greg Bilsland

Directeurs artistiques : Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Graphistes : Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig
Illustration de couverture : Raymond Swanland
Illustrations intérieures : Tom Babbey, Daren Bader, John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Mike Burns, Wesley Burt, Milivoj ́Ceran, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Adam Danger Cook, Julie Dillon, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Mike Faille, Toma Feizo Gas, Emily Fiegenschuh, Tomas Giorello, E.M. Gist, Lars Grant-West, E.W. Hekaton, jD, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Kurt Huggins and Zelda Devon, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Lindsey Look, Daniel Ljunggren, Raphael Lübke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Andrew Mar, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Mark Molnar, Marco Nelor, Jim Nelson, Mark A. Nelson, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Jim Pavelec, Kate Pfeilschiefter, Steve Prescott, Vincent Proce, Darrell Riche, Ned Rogers, Scott Roller, Jasper Sandner, Mike Sass, Marc Sasso, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearing, Annie Stegg, Zack Stella, Matt Stewart, Raymond Swanland, Justin Sweet, Anne Stokes, Matias Tapia, Cory Trego-Erdner, Autumn Rain Turkel, Cyril Van Der Haegen, David Vargo, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, Min Yum, Mark Zug
Contributeurs supplémentaires : Bruce R. Cordell, Kim Mohan, Chris Dupuis, Tom LaPille, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen, R.A. Salvatore



Gestion du projet : Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
Services de production : Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Matt Knannlein, Anita Williams

Marque et marketing : Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Tiré du jeu original crée par
E. Gary Gygax and Dave Arneson,
avec Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, et Don Kaye
Inspiré de développement plus approfondi produit par
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, et Rob Heinsoo

Tests fournis par
Plus de 175 000 fans de D&D. Merci !
Évaluations supplémentaires fournies par
Robert Alaniz, Anthony Caroselli, Josh Dillard, Curt Duval, Sam E. Simpson Jr., Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Doug Irwin, Ken J. Breese, Yan Lacharité, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Claudio Pozas, John Proudfoot, Karl Resch, M. Sean Molley, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, David "Oak" Stark, Vincent Venturella, Fredrick Wheeler, Arthur Wright

VERSION FRANÇAISE - BLACK BOOK ÉDITIONS
Direction de la publication : David Burckle
Traduction : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas
Relecture : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas
Mise en page : Romano Garnier

ÉQUIPE DE PRODUCTION GALE FORCE NINE
Chef de projet : Matthew Vaughan
Équipe de développement : Kev Brett, Adam Simunovich
Directeur de publication : John-Paul Brisigotti



LA COUVERTURE

Raymond Swanland illustre le Xanathar en train de tendre une embuscade à des explorateurs dans les entrailles de Montprofond, ce qui prouve que le seigneur du crime tyrannœil s'intéresse de près à ce qui se passe sous la cité d'Eauprofonde.

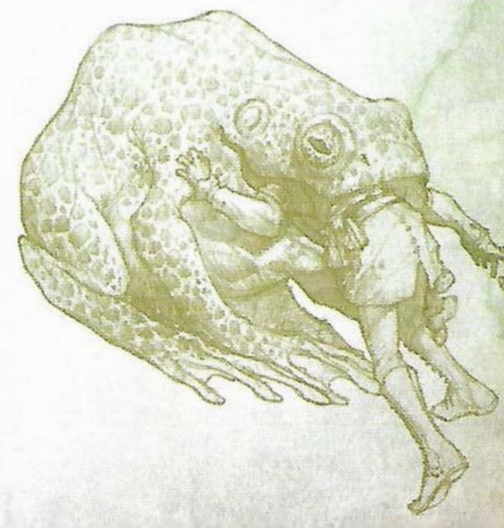
Mention légale : toute ressemblance entre les monstres décrits dans ce livre et ceux de la réalité ne serait que pure coïncidence. C'est d'autant plus vrai en ce qui concerne les flagelleurs mentaux qui n'existent vraiment, vraiment mais alors vraiment pas du tout, pas plus qu'ils ne dirigent secrètement l'équipe de création de D&D. Une mention légale est-elle vraiment nécessaire pour vous expliquer cela ? Vous ne devriez pas utiliser votre cerveau pour réfléchir de manière aussi irrationnelle. De telles pensées encombrent votre esprit et le plongent dans la confusion. Elles le rendent difficile à mâcher. Un bon cerveau se doit d'être joli, tendre, frais et fort peu sollicité. Alors posez ce livre et regardez une émission de télé réalité et des vidéos de chats sur internet. Elles sont vraiment drôles de nos jours. Vous ne le regretterez pas. Nous nous permettons de vous donner ce conseil parce que nous vous aimons, vous et votre succulent et juteux cerveau de joueur.

ISBN : 978-1-945625-33-6
Première impression : Mai 2017
Dépôt légal : Mai 2017

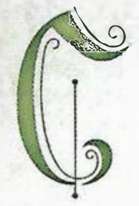
CE

Imprimé en Lituanie. ©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Table des matières



Introduction



Ce bestiaire est destiné aux conteurs et aux créateurs de mondes. Si vous avez déjà songé à mener une partie de DUNGEONS & DRAGONS pour vos amis, que ce soit pour leur faire vivre une aventure lors d'une seule soirée ou une campagne au long cours, chaque page de ce livre est une véritable source d'inspiration. C'est une sorte de grande surface où vous pourrez trouver des créatures à la fois bienveillantes et malveillantes.

Certaines créatures peuplant les mondes de D&D voient leurs origines enracinées dans la littérature fantastique et la mythologie de notre monde, d'autres sont spécifiques à D&D. Les monstres de ce livre ont été sélectionnés à partir des précédentes éditions du jeu. Ces pages vous permettront de (re)découvrir de grands classiques, comme le tyrannœil et la bête éclipsante, ainsi que des créations plus récentes, telles que le chuul et le buisson malade. Des animaux ordinaires se mêlent aux créatures étranges, terrifiantes ou grotesques. En rassemblant des monstres issus du passé, nous nous sommes efforcés de rester au plus près de l'essence de ce jeu aux multiples facettes, avec toutes ses imperfections. La diversité des monstres de D&D est impressionnante et leur histoire nous fait frissonner, mais aussi sourire.

Si vous êtes un maître du donjon (MD) expérimenté, certaines descriptions de monstres pourraient vous surprendre si vous les comparez à celles des anciens *Manuels des Monstres* et si vous vous fiez à vos souvenirs confus en ce qui les concerne. Nous avons également préparé quelques surprises. Évidemment, vous pouvez faire ce que vous voulez de ces monstres et rien de ce que nous racontons dans ces pages ne doit brider votre créativité. Si les minotaures de votre monde sont des constructeurs de navires et des pirates, qui sommes-nous pour plaider le contraire ? C'est votre monde après tout.

Comment utiliser ce livre?

Être MD, c'est inventer son propre monde fantastique et lui donner vie et c'est bien là l'aspect le plus intéressant de ce rôle. Rien ne donne autant vie à un monde de D&D que les créatures qui le peuplent. La lecture d'une description de monstre peut vous inciter à créer une aventure s'articulant autour de lui, mais vous pouvez aussi avoir déjà un incroyable donjon en tête et avoir simplement besoin de monstres appropriés pour le peupler. C'est là que le *Monster Manual* s'avère utile.

Le *Monster Manual* est l'un des trois livres formant la base du jeu Dungeons & Dragons, les deux autres étant le *Player's Handbook* et le *Dungeon Master's Guide*. Le *Monster Manual* , tout comme le *Dungeon Master's Guide*, est un livre destiné aux MD. Servez-vous en pour peupler vos aventures de D&D d'insupportables gobelins, de troglodytes puants, d'orcs sauvages, de redoutables dragons et de toute une horde grouillante de bestioles.

Vous trouverez dans le *Dungeon Master's Guide* des indications pour créer des rencontres avec ces monstres. Ce livre contient également des tables de monstres errants et autres bonus pour vous aider à utiliser les monstres de ce livre de manière intéressante, ainsi que des conseils pour les modifier et créer les vôtres.

Si vous n'avez encore jamais mené une aventure de D&D, nous vous recommandons le *Starter Set* de Dungeons & Dragons qui vous montre comment sélectionner une poignée de monstres et concevoir une aventure amusante s'articulant autour d'eux.

Qu'est-ce qu'un monstre ?

Un monstre se définit comme une créature avec laquelle on peut interagir et que l'on peut potentiellement combattre et tuer. D'après cette définition, même une créature aussi inoffensive qu'une grenouille ou aussi bienveillante qu'une licorne est un monstre. Ce terme s'applique également aux humains, aux elfes, aux nains et autres membres de sociétés civilisées susceptibles de devenir les amis ou les ennemis des personnages-joueurs. La majeure partie des monstres qui hantent le monde de D&D sont cependant des menaces qu'il faut neutraliser : des démons destructeurs, des diables sournois, des morts-vivants suceurs d'âmes, des élémentaires convoqués... et cette liste est loin d'être exhaustive.

Ce livre contient des monstres prêts à jouer, faciles à gérer, de tous niveaux et pour presque tous les climats et environnements imaginables. Que votre aventure se déroule dans un marais, un donjon ou sur les plans d'existence extérieurs, vous trouverez dans ces pages de quoi peupler votre environnement.

Où vivent les monstres ?

Si vous découvrez D&D, il se peut que vous ne connaissiez pas encore les endroits fabuleux et étranges où l'on peut rencontrer et combattre des monstres.

Les donjons

Quand on parle de donjons, la plupart des gens s'imaginent des geôles plongées dans le noir avec des barreaux de fer et des menottes fixées aux murs. Dans le jeu de D&D, le mot « donjon » prend une signification plus large et inclut tout endroit clos infesté de monstres. La plupart des donjons sont de vastes complexes souterrains, mais voici d'autres exemples :

- La tour d'un magicien en ruine, au sommet d'une colline isolée et criblée de tunnels infestés de gobelins.
- La pyramide d'un pharaon contenant des cryptes hantées et des chambres fortes secrètes remplies de trésors.
- Une cité perdue dans une jungle dense envahie par des démons et leurs adorateurs.
- La tombe gelée d'un roi des géants du givre.
- Un immonde réseau d'égouts labyrinthique contrôlé par une bande de rats-garous.

L'Ombreterre

L'Ombreterre, un vaste monde situé sous la surface, est le plus grand des donjons. C'est un vaste royaume souterrain où vivent des monstres accoutumés à l'obscurité. Il est criblé de cavernes obscures reliées les unes aux autres par des tunnels qui descendent toujours plus profondément. On peut passer une vie entière (même si elle risque d'être brève !) à explorer l'Ombreterre et à découvrir des sites comme ceux qui suivent :

- Une prison ou un asile contrôlé par des flagelleurs mentaux et rempli d'esclaves décérébrés et de fous furieux.
- Une nécropole naine oubliée contenant une infinité de tombes poussiéreuses pleines de trésors.
- Une faille souterraine remplie de champignons géants et dirigée par un tyrannœil mégalomane ou un roi fomorien fou.
- Un archipel d'îles rocheuses sur une vaste et sombre mer où vivent des aboleths et des kuo-toas déments.

Les contrées sauvages

Tous les monstres ne rôdent pas nécessairement sous terre. Nombre d'entre eux vivent dans les déserts, les montagnes, les marais, les canyons, les forêts et autres environnements naturels en plein air. Les contrées sauvages peuvent s'avérer tout aussi dangereuses qu'un donjon, surtout lorsqu'il n'est pas possible de s'y cacher ! Certaines contrées sauvages sont aussi marquantes que les donjons :

- Le nid d'un roc composé d'épaves de bateaux fracassés et construit au sommet d'une montagne solitaire ou d'une colline rocheuse.
- Une grande toundra arctique où chassent berserkers et yetis.
- Une forêt vierge protégée par des sylvaniens ou corrompue par des gnolls adorateurs de démons.
- Un marais plongé dans le brouillard et hanté par des hommes-lézards vouant un culte à un vil dragon noir.
- Une île couverte de jungles occupée par des dinosaures et des guerriers humains tribaux.

Les villes et les cités

Certaines des meilleures aventures se déroulent dans le berceau des civilisations. Les environnements urbains offrent aux aventuriers l'occasion de côtoyer les nantis et les puissants, de se frotter à la lie de la société et de découvrir que l'abominable visage d'une créature monstrueuse se cache parfois sous le vernis des bonnes manières. Au sein d'une ville ou d'une cité médiévale se trouvent des endroits aussi dangereux que n'importe quel donjon :

- Un clocher servant de base à une guilde de voleurs et d'assassins kenkus.
- Un repaire d'esclavagistes ayant pour façade un orphelinat dirigé par un rakshasa se faisant passer pour le directeur de l'établissement.
- Une académie de magiciens corrompus et de pratiquants des arts nécromantiques.
- Le manoir d'un noble où de riches adorateurs de démons se rassemblent pour accomplir des sacrifices.
- Un temple, un caveau ou un musée, surveillé jour et nuit par des créatures artificielles animées.

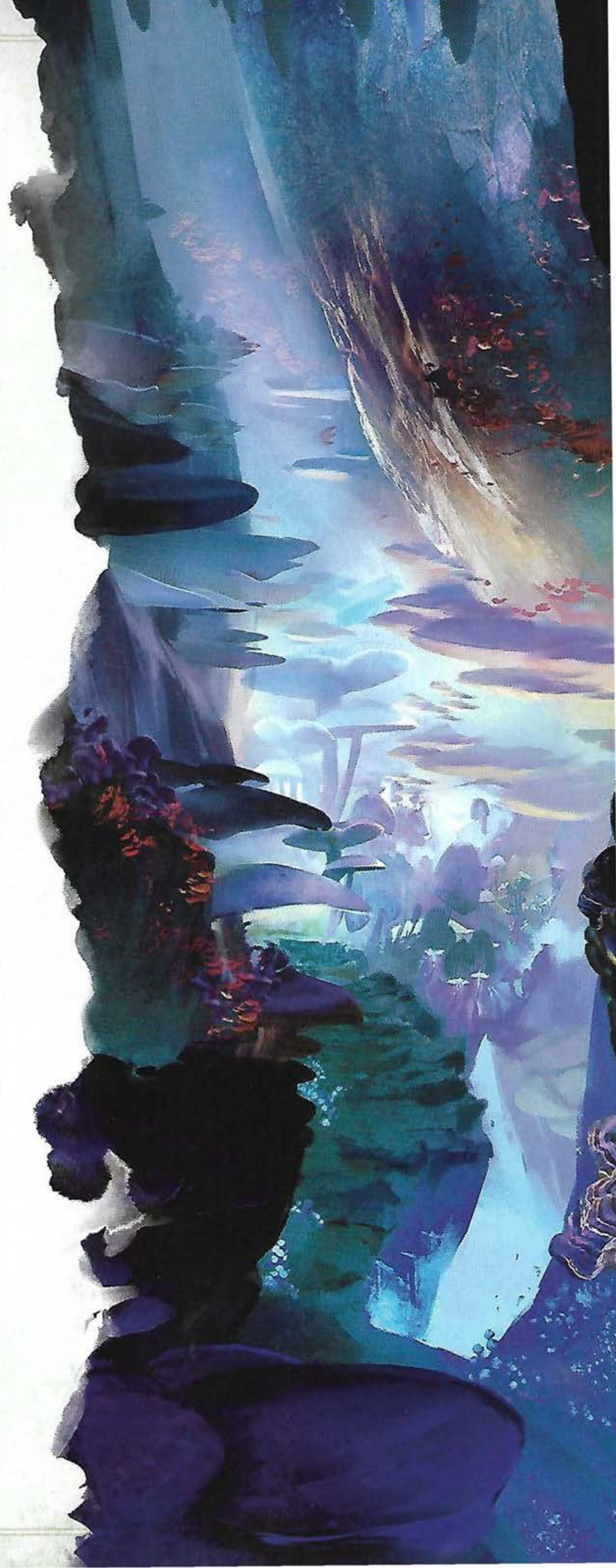
Sous l'eau

Toutes les aventures ne se déroulent pas nécessairement sur la terre ferme. Ce livre révèle au grand jour plusieurs créatures qui hantent les océans, depuis les machiavéliques sahuagins jusqu'aux pacifiques elfes aquatiques qui les détestent. L'environnement aquatique cache de nombreux sites d'aventures étonnants :

- Un cimetière d'épaves infesté de requins, de goules aquatiques et de fantômes en colère.
- Un château de corail, magnifique, mais inquiétant, où vit un géant des tempêtes.
- Une cité oubliée construite au fond de l'océan, dans une bulle d'air magique, dirigée par une reine méduse.
- La grotte d'un kraken ou l'antre caverneux d'un dragon de bronze rempli d'anciens trésors.
- Un temple englouti de Sékolah, le dieu maléfique des sahuagins.

Les plans d'existence

Les Abysses, les Neuf Enfers, la Cité d'Airain... Ces lieux distants attirent les aventuriers aguerris et défient les braves et les imprudents de renverser leurs maîtres malfaisants et de découvrir leurs secrets bien cachés. Nombre de créatures étranges et puissantes vivent sur d'autres plans d'existence,



depuis les modrons disciplinés jusqu'aux démons meurtriers. En ce qui concerne les sites d'aventures dignes d'intérêt, le ciel n'est même plus une limite quand on franchit les frontières du monde :

- Le bastion d'un diantrefosse en Averne, la première strate des Neuf Enfers.
- Un château hanté situé dans l'Obscur et occupé par un dragon d'ombre.
- La tombe d'une reine elfique dans la Féerie sauvage.
- Le palais d'un djinn, où s'amassent de merveilleux trésors volés, sur le plan élémentaire de l'air.
- Le demi-plan secret d'une liche, dans lequel l'archimage mort-vivant cache son phylactère et son grimoire.

Consultez le Dungeon Master's Guide pour obtenir de plus amples d'informations sur les plans d'existence.

Que font les monstres ?

Beaucoup de monstres vivent dans des donjons, d'autres dans des déserts, des forêts, des labyrinthes et nombre d'environnements différents. Quel que soit le type d'environnement dans lequel vit généralement un monstre, vous pouvez le placer où bon vous semble. Après tout, les histoires incongrues sont mémorables et il est parfois amusant de surprendre les joueurs en cachant des gricks sous les sables d'un désert ou en installant une dryade dans un champignon géant de l'Ombreterre.

Statistiques

Les statistiques des monstres, parfois appelées profils, livrent les informations essentielles et nécessaires pour les jouer.

Taille

Un monstre peut être de taille Très Petite (TP), Petite (P), Moyenne (M), Grande (G), Très Grande (TG) ou Gigantesque (Gig). La table des catégories de taille indique l'espace que contrôlent les créatures en fonction de leur taille lors d'un combat. Voir le *Player's Handbook* pour plus d'informations sur la taille des créatures et l'emplacement qu'elles occupent.

Catégories de taille

Taille	Surface occupée	Exemples
Très Petite	75 cm de côté	Diablotin, esprit follet
Petite	1,50 m de côté	Gobelin, rat géant
Moyenne	1,50 m de côté	Loup-garou, orc
Grande	3 m de côté	Hippogriffe, ogre
Très Grande	4,50 m de côté	Géant du feu, sylvanien
Gigantesque	6 m de côté ou plus	Kraken, ver pourpre

Modifier les créatures

Malgré la grande variété de monstres décrits dans cet ouvrage, il est possible que vous ne trouviez pas la créature idéale pour une aventure particulière. N'hésitez pas à modifier une créature existante pour l'adapter à vos envies, pourquoi pas en empruntant un trait ou deux à un autre monstre ou en appliquant une variante ou un archétype, notamment ceux décrits dans ce livre. Souvenez-vous que la modification d'un monstre, y compris via un archétype, peut changer son indice de dangerosité.

Consultez le *Dungeon Master's Guide* pour obtenir des conseils sur la façon de personnaliser des créatures et de calculer leur indice de dangerosité.

Type

Le type d'un monstre définit sa nature fondamentale. Certains sorts, objets magiques, aptitudes de classe et autres effets dans le jeu interagissent de façon particulière avec les créatures d'un type donné. Par exemple, une *flèche tueuse de dragons* inflige des dégâts supplémentaires aux dragons, mais aussi aux autres créatures de type dragon, telles que les dragons-tortues et les vouivres.

Voici les divers types de monstres de ce jeu, aucune règle spécifique ne leur étant rattachée.

Les **aberrations** sont des êtres véritablement étranges et différents. Beaucoup possèdent des pouvoirs magiques innés nés des méandres de leur étrange esprit et non des énergies mystiques du monde. Les aboleths, les tyrannœils, les flagelleurs mentaux et les slaads sont des aberrations par excellence.

Les **bêtes** sont des créatures non-humanoïdes qui font naturellement partie de l'écologie fantastique. Certaines maîtrisent des pouvoirs magiques, mais la plupart sont dénuées d'intelligence, ne connaissent aucun langage et ne vivent pas en société. La catégorie des bêtes comprend toutes sortes d'animaux ordinaires et de dinosaures, ainsi que les versions géantes de ces animaux.

Les **célestes** sont des créatures natives des plans supérieurs. La plupart sont au service des divinités et leur servent de messagers ou d'agents dans le royaume des mortels ou dans les plans. Les célestes sont bons par nature et les cas exceptionnels de célestes qui s'éloignent de cet alignement sont rares et terrifiants. Parmi les célestes, on trouve les anges, les couatls et les pégases.

Les **créatures artificielles** sont fabriquées et non mises au monde. Certaines sont programmées par leur créateur pour suivre plusieurs instructions simples, tandis que d'autres reçoivent une conscience et sont capables de penser par elles-mêmes. Les golems sont des créatures artificielles emblématiques. De nombreuses créatures originaires du plan extérieur du Méchanus, tels que les modrons, sont des créatures artificielles façonnées à partir de la matière première du plan par la volonté de créatures plus puissantes.

Les **créatures monstrueuses** sont des monstres au sens le plus strict du terme : des créatures effrayantes qui sortent de l'ordinaire, qui ne sont pas vraiment naturelles et presque jamais bienveillantes. Certaines sont le fruit d'expérimentations magiques ayant mal tourné (comme les hibours) et d'autres le produit d'horribles malédictions (les minotaures et les yuan-tis, par exemple). Elles défient tout classement et forment une catégorie fourre-tout pour les créatures qui ne correspondent à aucun autre type.

Les **dragons** sont de grandes créatures reptiliennes aux origines anciennes, dotées d'immenses pouvoirs. Les véritables dragons, notamment les dragons métalliques bienveillants et les dragons chromatiques maléfiques, sont très intelligents et maîtrisent la magie de manière innée. Dans cette catégorie, on trouve également les créatures vaguement associées aux véritables dragons, telles que les vouivres et les pseudodragons, mais celles-ci sont moins puissantes, moins intelligentes et disposent de moins de magie.

Les **élémentaires** sont des créatures natives des plans élémentaires. Certaines créatures de ce type ne sont guère plus que des amas animés d'une matière élémentaire particulière, notamment les créatures simplement appelées élémentaires. D'autres ont des formes biologiques investies d'énergie élémentaire. Les diverses races de génies, dont les djinns et les éfrits, sont à l'origine des civilisations les plus importantes des plans élémentaires. Les azers, les traqueurs invisibles et les sibylles de l'eau sont des exemples d'élémentaires.

Les **fées** sont des créatures magiques étroitement liées aux forces de la nature. Elles vivent dans des bosquets plongés dans la pénombre et des forêts embrumées. Sur certains

mondes, elles sont étroitement liées à la Féerie sauvage, aussi appelée plan féerique. On en trouve d'autres sur les plans extérieurs, surtout en Arborée et dans les Terres des bêtes. Les dryades, les pixies et les satyres sont des exemples de fées.

Les **fiélons** sont des créatures cruelles natives des plans inférieurs. Quelques-uns servent des divinités, mais beaucoup travaillent dur sous le commandement d'archidiables et de princes démons. Les prêtres et les mages maléfiques convoquent parfois des fiélons qui exécutent leurs ordres sur le plan matériel. Si un céleste maléfique est rare, un fiélon bienveillant est presque inconcevable. Les démons, les diables, les molosses infernaux, les rakshasas et les yugoloths sont des exemples de fiélons.

Les **géants** se dressent au-dessus des humains et de leurs semblables. Ils ressemblent aux humains, mais peuvent avoir plusieurs têtes (ettins) ou des difformités (fomoriens). Les géants des collines, les géants des pierres, les géants du givre, les géants du feu, les géants des nuages et les géants des tempêtes forment les six variantes raciales de géants véritables, mais les créatures telles que les ogres et les trolls sont également considérées comme des géants.

Les **humanoïdes** forment les principales peuplades, civilisées ou sauvages, des mondes de D&D. Ils rassemblent les humains et une très grande variété d'autres espèces. Ils sont bipèdes, possèdent une langue, une culture et peu de pouvoirs magiques voire aucun (même si la plupart des humanoïdes peuvent apprendre à lancer des sorts). Les races d'humanoïdes les plus courantes (les humains, les nains, les elfes et les halfelins) sont les plus adaptées pour devenir des personnages-joueurs. Les races gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours), les orcs, les gnolls, les hommes-lézards et les kobolds sont presque aussi nombreux, mais bien plus sauvages et brutaux, et la plupart sont uniformément maléfiques.

Plusieurs humanoïdes sont décrits dans cet ouvrage, mais les races détaillées dans le *Player's Handbook*, à l'exception des drows, apparaissent dans l'annexe B. Cette annexe vous livre un certain nombre de profils utiles pour créer divers membres de ces races.

Les **morts-vivants** sont des créatures autrefois vivantes qui ont été ramenées à l'effroyable état de non-vie par la magie nécromantique ou quelque malédiction impie. Parmi les morts-vivants, on trouve les cadavres animés, tels que les vampires et les zombis, et les esprits désincarnés, tels que les fantômes et les spectres.

Les **plantes**, dans le contexte du jeu, sont des créatures végétales et non des plantes ordinaires. La plupart sont mobiles et certaines carnivores. Le tertre errant et le sylvanien sont des plantes emblématiques. Les créatures fongiques telles que les spores gazeuses et les myconides font également partie de cette catégorie.

Les **vases** sont des créatures gélatineuses dont la forme est rarement fixe. La plupart vivent sous terre, dans des grottes et des donjons, et se nourrissent de déchets, de charognes ou de créatures assez malchanceuses pour les rencontrer. Les poudings noirs et les cubes gélatineux sont deux des vases les plus reconnaissables.

Sous-types

Un ou plusieurs sous-types apparaissent parfois, entre parenthèses, après le type d'un monstre. Par exemple, un orc est de type humanoïde (orc). Les sous-types indiqués entre parenthèses permettent une classification plus précise pour certaines créatures. Aucune règle spécifique ne leur est rattachée, mais des éléments du jeu, comme les objets magiques, peuvent s'y référer. Par exemple, une lance particulièrement efficace pour combattre les démons sera tout aussi efficace contre tous les monstres de sous-type démon.

Alignement

L'alignement d'un monstre donne des indications sur son tempérament et son comportement lors d'un combat ou d'une situation de roleplay. Par exemple, il peut s'avérer difficile de raisonner un monstre Chaotique Mauvais. Ce monstre pourrait même attaquer les personnages à vue, là où un monstre Neutre serait prêt à négocier. Voir le *Player's Handbook* pour plus d'informations sur les différents alignements.

L'alignement dans le profil des monstres est une indication par défaut. N'hésitez pas à vous en écarter et à le changer pour l'adapter aux besoins de votre campagne. Rien ne vous empêche de créer un dragon vert avec un alignement Bon ou un géant des tempêtes Mauvais.

Certaines créatures peuvent avoir n'importe quel alignement et vous pouvez ainsi choisir celui qui vous convient. Pour certains monstres, l'indication sur l'alignement donne une tendance ou une aversion envers la loi, le chaos, le bien ou le mal. Par exemple, l'alignement d'un berserker peut être Chaotique au choix (Chaotique Bon, Chaotique Neutre ou Chaotique Mauvais) comme il sied à sa nature sauvage.

Nombre de créatures dotées d'une intelligence réduite ne comprennent pas les concepts de loi, de chaos, de bien ou de mal. Elles ne prennent pas de décisions d'un point de vue moral ou éthique, mais agissent par instinct. Ces créatures sont non-alignées, ce qui signifie qu'elles n'ont aucun alignement.

Classe d'armure

Un monstre qui porte une armure ou manie un bouclier possède une classe d'armure (CA) qui prend en compte son armure, son bouclier et sa Dextérité. Sinon, la CA d'un monstre dépend de son modificateur de Dextérité et de son armure naturelle, le cas échéant. Si un monstre possède une armure naturelle, porte une armure ou manie un bouclier, ceci est indiqué entre parenthèses après sa valeur de CA.

Points de vie

Un monstre meurt ou est détruit quand ses points de vie tombent à 0. Voir le *Player's Handbook* pour plus d'informations sur les points de vie.

Les points de vie d'un monstre sont représentés à la fois par un dé et par une valeur moyenne. Par exemple, un monstre avec 2d8 points de vie possède une moyenne de 9 points de vie (2×4,5).

La taille d'un monstre détermine le dé utilisé pour calculer ses points de vie, comme indiqué dans la table des dés de vie en fonction de la taille.

Dés de vie en fonction de la taille

Taille du monstre	Dé de vie	Moyenne de pv par dé
Très Petite	d4	2,5
Petite	d6	3,5
Moyenne	d8	4,5
Grande	d10	5,5
Très Grande	d12	6,5
Gigantesque	d20	10,5

Le modificateur de Constitution d'un monstre affecte également son nombre de points de vie. On le multiplie par le nombre de dés de vie et le résultat est ajouté aux points de vie du monstre. Par exemple, un monstre avec une Constitution de 12 (modificateur de +1) et 2d8 dés de vie possède 2d8+2 points de vie (moyenne de 11).

Vitesse

La vitesse d'un monstre indique la distance qu'il peut parcourir lors de son tour. Voir le *Player's Handbook* pour plus d'informations sur la vitesse de déplacement.

Toutes les créatures ont une vitesse au sol, simplement appelée vitesse. Les créatures incapables de se déplacer au sol ont une vitesse de 0 mètre.

Certaines créatures disposent d'un ou plusieurs modes de déplacement supplémentaires parmi les suivants.

Escalade

Un monstre avec une vitesse d'escalade peut utiliser la totalité ou une partie de son déplacement pour se déplacer sur des surfaces verticales. Le monstre n'a pas besoin de dépenser plus de déplacement pour grimper.

Fouissement

Un monstre avec une vitesse de fouissement peut se déplacer à travers le sable, la terre, la boue ou la glace. Un monstre ne peut pas se déplacer en fouissant dans la roche vive à moins qu'il ne possède un trait spécial indiquant le contraire.

Nage

Un monstre avec une vitesse de nage n'a pas besoin de dépenser plus de déplacement pour nager.

Vol

Un monstre avec une vitesse de vol peut utiliser la totalité ou une partie de son déplacement pour voler. Certains monstres peuvent rester en vol stationnaire, ce qui complique les tentatives pour les déstabiliser en vol (comme expliqué dans les règles sur le vol du *Player's Handbook*). Un tel monstre arrête de voler en mode stationnaire au moment où il meurt.

Valeurs de caractéristique

Chaque monstre possède six valeurs de caractéristique (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) dont chacune est associée à un modificateur. Voir le *Player's Handbook* pour plus d'informations sur les valeurs de caractéristique et leurs fonctions en jeu.

Jets de sauvegarde

La ligne Jets de sauvegarde apparaît seulement chez les créatures particulièrement douées pour résister à certains types d'effets. Par exemple, une créature difficile à charmer ou à terroriser peut bénéficier d'un bonus aux jets de sauvegarde de Sagesse. La plupart des créatures ne possèdent aucun bonus spécial aux jets de sauvegarde et, dans ce cas, cette ligne est omise.

Un bonus aux jets de sauvegarde se calcule en ajoutant le modificateur de la caractéristique pertinente du monstre à son bonus de maîtrise, que l'on détermine grâce à son indice de dangerosité (comme indiqué dans la table Bonus de maîtrise en fonction de l'indice de dangerosité).

Compétences

La ligne Compétences est réservée aux monstres qui maîtrisent une ou plusieurs compétences. Par exemple, un monstre aux sens aiguisés et particulièrement discret peut avoir des bonus aux tests de Sagesse (Perception) et de Dextérité (Discrétion).

Un bonus de compétence se calcule en ajoutant le modificateur de la caractéristique associée au bonus de maîtrise, que l'on détermine grâce à l'indice de dangerosité (comme indiqué dans la table Bonus de maîtrise en fonction de l'indice de dangerosité). D'autres modificateurs peuvent également s'appliquer. Par exemple, un monstre peut bénéficier d'un bonus

Bonus de maîtrise en fonction de l'indice de dangerosité

Dangerosité	Bonus de maîtrise	Dangerosité	Bonus de maîtrise
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

plus élevé que prévu (généralement le double de son bonus de maîtrise) pour prendre en compte son expertise accrue.

Vulnérabilités, résistances et immunités

Certaines créatures possèdent une vulnérabilité, une résistance ou une immunité contre certains types de dégâts. D'autres sont même résistantes ou immunisées contre les dégâts infligés par des attaques non-magiques (une attaque magique est une attaque effectuée avec un sort, un objet magique ou une autre source magique). De plus, certaines créatures sont immunisées contre certains états.

Sens

La ligne Sens donne la valeur de Sagesse (Perception) passive d'un monstre, ainsi que l'ensemble des éventuels sens spéciaux dont il bénéficie. Les sens spéciaux sont décrits ci-dessous.

Perception des vibrations

Un monstre doté de perception des vibrations peut détecter et localiser l'origine de vibrations courant sur une distance précisée, à condition que lui et la source des vibrations soient en contact avec une même surface ou substance commune. La perception des vibrations ne peut pas servir à détecter la présence de créatures en vol ou intangibles. Nombre de créatures capables de se déplacer en creusant, telles que les ankhegs et les mastodontes des ombres, disposent de ce sens spécial.

Vision aveugle

Un monstre avec la vision aveugle perçoit son environnement sur une distance précisée sans se fier à la vue.

Les créatures dénuées d'yeux, telles que les torves et les vases grises, disposent généralement de ce sens spécial. C'est également le cas des créatures qui bénéficient de l'écholocalisation ou de sens plus aiguisés, comme les chauves-souris et les dragons véritables.

Si un monstre est aveugle par nature, une note entre parenthèses est ajoutée à cet effet. Elle indique la portée maximale de sa perception.

Maîtrises des armures, des armes et des outils

Partez du principe qu'une créature maîtrise le port de son armure, ainsi que le maniement de ses armes et de ses outils. Si vous modifiez ces paramètres, c'est vous qui décidez si la créature maîtrise l'utilisation de son nouvel équipement.

Par exemple, un géant des collines porte généralement une armure de peau et manie une massue. Vous pouvez remplacer cet équipement par une cotte de mailles et une hache à deux mains et partir du principe que le géant maîtrise l'utilisation de ces deux objets, de l'un ou l'autre, ou d'aucun des deux.

Voir le *Player's Handbook* pour les règles quant à l'utilisation des armes et armures non maîtrisées.

Vision dans le noir

Un monstre avec la vision dans le noir voit dans l'obscurité sur une distance précisée. Il voit les environs faiblement éclairés comme s'ils étaient vivement éclairés jusqu'à la distance indiquée et voit dans l'obscurité totale comme si les lieux étaient faiblement éclairés. Le monstre ne perçoit pas les couleurs dans l'obscurité totale, seulement des nuances de gris. Nombre de créatures vivant sous terre possèdent ce sens spécial.

Vision parfaite

Un monstre avec la vision parfaite voit dans l'obscurité magique et normale, les créatures et les objets invisibles, détecte automatiquement les illusions visuelles et réussit ses jets de sauvegarde contre elles, et perçoit la véritable forme d'un métamorphe ou d'une créature transformée par magie jusqu'à une distance précisée.

De plus, le monstre voit le plan éthéré sur la même distance.

Langues

Les langues qu'un monstre peut parler sont indiquées dans l'ordre alphabétique. Il arrive qu'un monstre comprenne une langue sans être capable de la parler et ceci est indiqué dans la ligne correspondante, le cas échéant. Un — indique qu'une créature ne parle et ne comprend aucune langue.

Télépathie

La télépathie est un pouvoir magique qui permet à un monstre de communiquer mentalement avec une autre créature jusqu'à une distance précisée. La créature contactée n'a pas besoin de connaître la ou les langues employées par le monstre pour communiquer avec lui de cette façon, mais il doit disposer d'au moins une langue. Une créature dépourvue de télépathie peut recevoir des messages télépathiques et y répondre, mais elle ne peut pas engager une conversation télépathique ni y mettre fin.

Un monstre télépathe n'a pas besoin de voir la créature contactée et peut rompre le contact télépathique dès qu'il le souhaite. Le contact est interrompu dès que les deux créatures ne sont plus à portée l'une de l'autre ou si le monstre télépathe contacte une créature différente située à portée. Un monstre télépathe peut engager une conversation télépathique ou y mettre fin sans utiliser d'action, mais s'il est neutralisé, il ne peut initier aucun contact télépathique et tout contact en cours est rompu.

Une créature située à l'intérieur d'un *champ d'antimagie* ou dans tout autre endroit où la magie ne fonctionne pas ne peut pas envoyer ni recevoir de message télépathique.

Dangerosité

L'indice de dangerosité d'un monstre indique la menace qu'il représente. Un groupe de quatre aventuriers convenablement reposés et équipés devrait pouvoir vaincre, sans subir de pertes, un monstre dont l'indice de dangerosité est égal au niveau du groupe. Par exemple, un groupe composé de quatre aventuriers de niveau 3 devrait considérer un affrontement contre un monstre avec un indice de dangerosité de 3 comme un défi digne de ses talents, sans être mortel pour autant.

Les monstres beaucoup plus faibles que des personnages de niveau 1 ont un indice de dangerosité inférieur à 1. Les monstres avec un indice de dangerosité de 0 sont insignifiants s'ils ne sont pas nombreux ; ceux qui ne peuvent effectuer aucune attaque digne de ce nom ne rapportent aucun point d'expérience, tandis que ceux qui peuvent effectuer des attaques rapportent 10 PX chacun.

Certains monstres représentent un défi grandiose, même pour un groupe classique de personnages de niveau 20. Ces monstres ont un indice de dangerosité de 21 ou plus et sont spécifiquement conçus pour mettre les talents des joueurs à l'épreuve.

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience (PX) que vaut un monstre dépend de son indice de dangerosité. Généralement, les récompenses en PX sont offertes lorsque le monstre est vaincu en combat, mais le MD peut également offrir des récompenses en PX lorsque la menace que représente le monstre est neutralisée d'une autre manière.

Sauf indication contraire, un monstre convoqué par un sort ou un autre pouvoir magique vaut le montant de PX indiqué dans son profil.

Le *Dungeon Master's Guide* explique comment créer des rencontres en fonction d'un budget en PX et comment ajuster la difficulté d'une rencontre.

Points d'expérience en fonction de l'indice de dangerosité

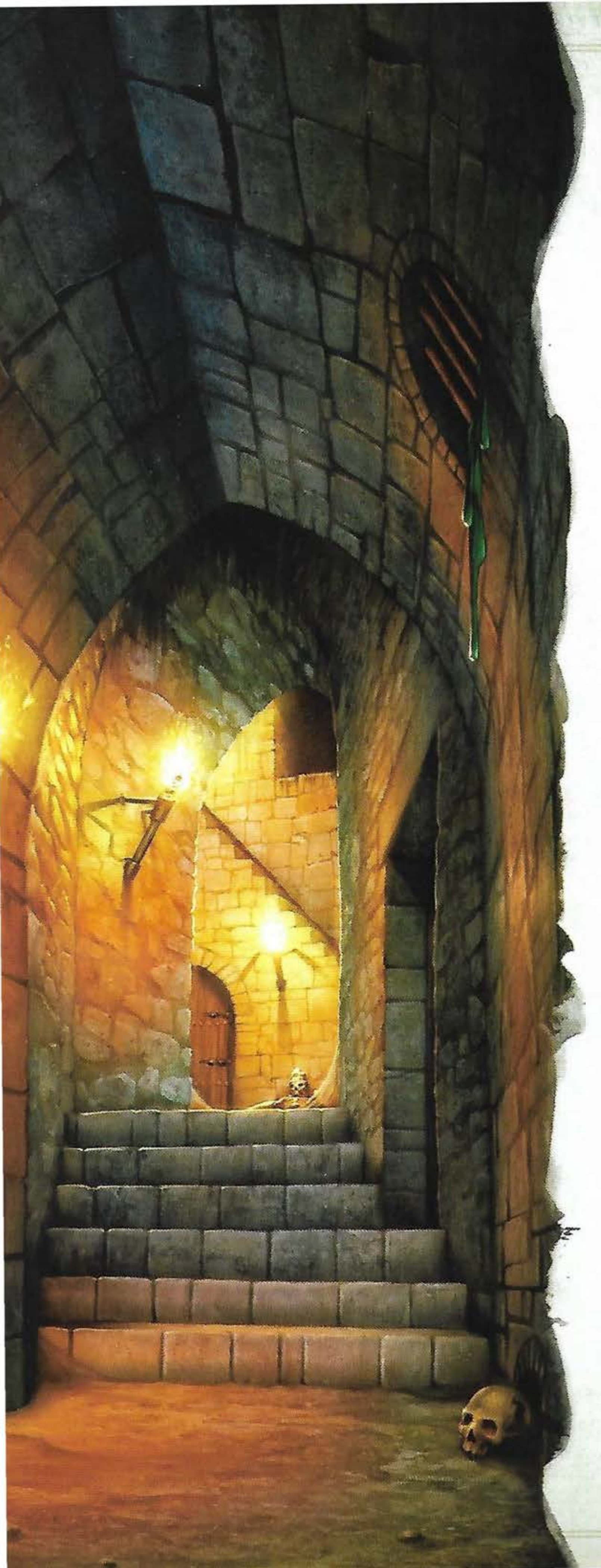
ID	PX	ID	PX
0	0 ou 10	14	11500
1/8	25	15	13000
1/4	50	16	15000
1/2	100	17	18000
1	200	18	20000
2	450	19	22000
3	700	20	25000
4	1100	21	33000
5	1800	22	41000
6	2300	23	50000
7	2900	24	62000
8	3900	25	75000
9	5000	26	90000
10	5900	27	105000
11	7200	28	120000
12	8400	29	135000
13	10000	30	155000

Traits spéciaux

Les traits spéciaux (qui apparaissent après l'indice de dangerosité d'un monstre, mais avant ses éventuelles actions ou réactions) sont des particularités qui peuvent s'avérer utiles lors d'une rencontre de combat et qui nécessitent quelques explications.

Incantation

Un monstre avec l'aptitude de classe incantation possède un niveau de lanceur de sorts et des emplacements de sort qu'il utilise pour lancer ses sorts de niveau 1 ou plus (comme expliqué dans le *Player's Handbook*). Le niveau de lanceur de sorts est également utilisé pour les éventuels tours de magie indiqués dans cette section.



Le monstre dispose d'une liste de sorts connus ou préparés issus d'une classe en particulier. La liste peut également comporter des sorts provenant d'une aptitude de cette classe, telle que l'aptitude domaine divin du clerc ou cercle druidique du druide. Le monstre est considéré comme un membre de cette classe lorsqu'il s'harmonise avec un objet magique ou utilise un objet magique nécessitant l'appartenance à cette classe ou l'accès à sa liste de sorts.

Un monstre peut lancer un sort de sa liste à un niveau plus élevé s'il dispose de l'emplacement de sort correspondant. Par exemple, un mage drow avec le sort *éclair* de niveau 3 peut le lancer comme un sort de niveau 5 en dépensant un de ses emplacements de sort de niveau 5.

Vous pouvez changer les sorts connus ou préparés d'un monstre, en remplaçant chaque sort par un autre de même niveau et issu de la liste associée à la même classe. Si vous changez des sorts de cette façon, le monstre peut représenter une menace plus ou moins dangereuse que celle suggérée par son indice de dangerosité.

Incantation innée

Un monstre capable de lancer des sorts de manière innée possède le trait spécial incantation innée. Sauf indication contraire, un sort inné de niveau 1 ou plus est toujours lancé au niveau le plus bas possible et jamais à un niveau plus élevé. Si un monstre connait un tour de magie pour lequel son niveau de lanceur de sorts importe, mais qu'aucun niveau n'est précisé, prenez l'indice de dangerosité du monstre comme niveau.

Des règles ou des restrictions spéciales peuvent modifier l'utilisation d'un sort inné. Par exemple, un mage drow peut lancer de manière innée le sort *lévitation*, mais ce sort impose alors une restriction notée « soi-même », ce qui signifie qu'il affecte le mage drow seulement.

Les sorts innés d'un monstre ne peuvent pas être remplacés par d'autres sorts. Si les sorts innés d'un monstre ne nécessitent aucun jet d'attaque, aucun bonus d'attaque n'est indiqué en complément.

Psionique

Un monstre capable de lancer des sorts en utilisant la seule force de son esprit possède le sous-type psionique ajouté à son trait spécial incantation ou incantation innée. Aucune règle spéciale n'est spécifiquement associée à ce sous-type, mais d'autres éléments du jeu peuvent s'y référer. Un monstre avec ce sous-type n'a généralement besoin d'aucune composante pour lancer ses sorts.

Actions

Quand un monstre effectue son action, il peut choisir parmi les options décrites dans la section Actions de son profil ou effectuer l'une des actions communes à toutes les créatures, telles que l'action se précipiter ou se cacher, décrites dans le *Player's Handbook*.

Attaques au corps à corps et à distance

Les actions les plus courantes qu'un monstre effectuera lors d'un combat sont des attaques au corps à corps et à distance. Ces attaques se réalisent avec des sorts ou des armes, l'arme employée pouvant être un objet manufacturé ou une arme naturelle, telle qu'une griffe ou une queue acérée. Voir le *Player's Handbook* pour plus d'informations sur les différents types d'attaques.

Créature et cible. La cible d'une attaque au corps à corps ou à distance est généralement une créature ou une cible. À la différence d'une « créature », une « cible » peut être une créature ou un objet.

Touché. Les dégâts infligés ou autres effets survenant suite à une attaque qui parvient à toucher une cible sont décrits

après la notation Touché. Vous avez le choix entre appliquer les dégâts moyens ou lancer les dés ; ces deux possibilités sont donc indiquées.

Raté. Si une attaque produit un effet en cas d'attaque ratée, cette information est indiquée après la notation Raté.

Attaques multiples

Une créature capable d'effectuer plusieurs attaques lors de son tour peut réaliser l'action attaques multiples. Une créature ne peut pas utiliser l'action attaques multiples quand elle effectue une attaque d'opportunité, car celle-ci consiste en une seule attaque au corps à corps.

Munitions

Un monstre porte sur lui les munitions nécessaires pour effectuer ses attaques à distance. Vous pouvez partir du principe qu'un monstre transporte 2d4 munitions adaptées à son attaque d'arme de jet et 2d10 munitions adaptées à son arme à projectiles, telle qu'un arc ou une arbalète.

Réactions

Si un monstre peut faire quelque chose de spécial en utilisant sa réaction, cette information est indiquée dans cette section. Cette section est omise si une créature ne dispose d'aucune réaction spéciale.

Utilisations limitées

Le nombre d'utilisations de certains pouvoirs spéciaux est limité.

X/jour. La notation « X/jour » signifie qu'un pouvoir spécial peut s'utiliser X fois et qu'un monstre doit terminer un long repos pour récupérer les utilisations dépensées. Par exemple, « 1/jour » signifie qu'un pouvoir spécial s'utilise une seule fois avant que le monstre soit obligé de terminer un long repos pour le réutiliser.

Recharge X-Y. La notation « recharge X-Y » signifie qu'un monstre peut utiliser une seule fois un pouvoir spécial et qu'il a une chance déterminée aléatoirement de pouvoir le recharger lors de chaque round de combat suivant. Au début de chaque tour du monstre, lancez un d6. Si le résultat obtenu correspond à l'un des nombres indiqués dans la notation « recharge », le monstre récupère l'utilisation du pouvoir spécial. Le monstre récupère également l'utilisation du pouvoir après un long ou un court repos.

Par exemple, « recharge 5-6 » signifie qu'un monstre peut utiliser une seule fois le pouvoir spécial. Ensuite, au début de son tour, il récupère l'utilisation de ce pouvoir s'il obtient un résultat de 5 ou 6 en lançant un d6.

Recharge après un long ou un court repos. Cette notation signifie qu'un monstre peut utiliser une seule fois un pouvoir spécial, après quoi il doit terminer un long ou un court repos avant de pouvoir le réutiliser.

Règles d'empoignade pour les monstres

Beaucoup de monstres peuvent effectuer des attaques spéciales qui leur permettent d'empoigner rapidement leur proie. Quand un monstre réussit ce type d'attaque, il n'a pas besoin d'effectuer un test de caractéristique supplémentaire pour déterminer s'il réussit ou non l'empoignade, à moins que la description de l'attaque ne précise le contraire.

Une créature empoignée par le monstre peut utiliser son action pour tenter de s'échapper. Elle doit alors réussir un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) contre le DD d'évasion indiqué dans le profil du monstre. Si aucun DD d'évasion n'est indiqué, partez du principe qu'il est égal à 10 + le modificateur de Force (Athlétisme) du monstre.

Équipement

Mis à part son armure et ses armes, le reste de l'équipement d'un monstre est rarement précisé dans son profil. On part du principe qu'une créature qui porte habituellement des vêtements (les humanoïdes, par exemple) est vêtue de manière appropriée.

Vous pouvez doter les monstres d'objets et de babioles supplémentaires comme bon vous semble, en vous inspirant de l'équipement décrit au chapitre correspondant du *Player's Handbook*, décider quels objets sont récupérables une fois le monstre mort et si la totalité ou une partie de cet équipement est toujours utilisable. Une armure abîmée fabriquée pour un monstre spécifique est rarement utilisable par quelqu'un d'autre, par exemple.

Si un monstre lanceur de sorts a besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts, partez du principe qu'il possède les composantes dont il a besoin pour lancer les sorts indiqués dans son profil.

Créatures légendaires

Une créature légendaire peut faire des choses irréalisables par des créatures ordinaires. Elle peut effectuer des actions spéciales en dehors de son tour de jeu et déployer son influence magique à des kilomètres à la ronde.

Si une créature prend la forme d'une créature légendaire, par le biais d'un sort par exemple, cela ne lui permet pas pour autant d'effectuer les actions légendaires et les actions d'antre associées, ni de déclencher les effets régionaux de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Une créature légendaire peut effectuer un certain nombre d'actions spéciales, appelées actions légendaires, quand ce n'est pas à elle de jouer. Elle ne peut réaliser qu'une seule action légendaire à la fois et ceci uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Une créature récupère ses actions légendaires utilisées au début de son tour. Elle peut renoncer à leur utilisation et elle ne peut pas les utiliser lorsqu'elle est neutralisée ou incapable, d'une façon ou d'une autre, d'effectuer des actions. Si elle est surprise lors d'un combat, elle ne peut pas les effectuer avant la fin de son premier tour de jeu.

L'antre d'une créature légendaire

Le profil d'une créature légendaire peut comporter une section qui décrit son antre et les effets spéciaux qu'elle peut déclencher lorsqu'elle s'y trouve, soit par un acte volontaire soit par sa simple présence. Toutes les créatures légendaires n'ont pas nécessairement un antre. Une telle section apparaît uniquement dans le profil d'une créature légendaire qui passe beaucoup de temps dans son antre et que les aventuriers risquent très probablement de rencontrer là-bas

Actions d'antre

Si une créature légendaire peut effectuer des actions d'antre, elle peut les utiliser pour renforcer la magie ambiante dans son repaire. À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'elle perd en cas d'égalité), elle peut effectuer une de ses actions d'antre. Elle ne peut pas le faire tant qu'elle est neutralisée ou incapable d'agir d'une façon ou d'une autre. Si elle est surprise lors d'un combat, elle ne peut pas l'effectuer avant la fin de son premier tour de jeu.

Effets régionaux

La simple présence d'une créature légendaire a parfois des effets merveilleux ou étranges sur son environnement, comme indiqué dans cette section. Quand elle meurt, ces effets régionaux se dissipent instantanément ou au fil du temps.



Aarakocre

Les aarakocres rôdent dans le Tourbillon mugissant, une tempête perpétuelle où le vent souffle avec force et la pluie tombe dru, cernant le paisible royaume d'Aaqa dans le plan élémentaire de l'air. Ces humanoïdes aux allures d'oiseaux effectuent des patrouilles aériennes et protègent les frontières venteuses de leur territoire contre les envahisseurs du plan élémentaire de la terre et surtout contre les gargouilles, leurs ennemis jurés.

Ennemis du Mal élémentaire. Au service des ducs du Vent d'Aaqa, les aarakocres explorent les plans à la recherche de temples du Mal élémentaire. Ils épient les pernicieuses créatures élémentaires pour ensuite les affronter en combat ou revenir rendre compte aux ducs du Vent.

Sur le plan matériel, les aarakocres créent des nids au sommet des plus hautes montagnes, plus particulièrement au sommet des pics proches des portails ouvrant sur le plan élémentaire de l'air. Depuis ces hauteurs, les aarakocres restent à l'affût de signes d'incursions élémentaires et de dangers, même les plus infimes, menaçant leur plan d'origine. Les aarakocres préfèrent mener leur vie comme le vent, libres et en mouvement perpétuel, mais ils peuvent patrouiller dans une région pendant de nombreuses années s'il le faut, afin de la protéger contre les incursions du Mal élémentaire.

Les aarakocres ne connaissent pas le concept de frontières politiques et de propriété. Les gemmes, l'or et les autres matières précieuses n'ont aucune valeur à leurs yeux. Pour eux, il vaut mieux utiliser ce dont on a besoin puis jeter le reste au vent pour que d'autres puissent l'utiliser.

En quête des sept morceaux. Les Ducs du vent d'Aaqa descendent d'une race d'êtres élémentaires appelés vaatis, qui régnait sur nombre de mondes autrefois. Une créature connue sous le titre de Reine du chaos s'est opposée au règne des vaatis en engageant une guerre interplanaire. Pour combattre cette menace, les sept héros vaatis ont associé leurs pouvoirs pour créer le redoutable Sceptre de la Loi. Lors d'une bataille contre Mishka l'Araignée-Loup, le plus puissant général de la reine, l'un des vaatis l'a transpercé avec sceptre qu'il maniait comme une lance. L'arme s'est brisée en sept morceaux disséminés aux quatre coins du multivers. Les aarakocres sont en quête de signes et d'indices sur l'endroit où se trouvent les morceaux, afin de réassembler l'artefact que l'on désigne désormais sous le terme de Sceptre aux sept morceaux.

Convoquer des élémentaires de l'air

Cinq aarakocres à 9 mètres les uns des autres peuvent convoquer par magie un élémentaire de l'air. Chacun des cinq participants doit utiliser son action et son déplacement pendant trois tours consécutifs pour accomplir une danse aérienne et doit maintenir sa concentration pendant tout le processus (comme s'il se concentrait sur un sort). L'élémentaire de l'air apparaît dans un emplacement inoccupé situé à 18 mètres ou moins des cinq aarakocres au moment où ils terminent leur danse à la fin du troisième tour. L'élémentaire est amical envers eux et obéit aux ordres qu'ils prononcent. Il reste une heure ou jusqu'à ce que lui ou l'ensemble de ses cinq invocateurs meurent, ou jusqu'à ce que l'un de ses invocateurs le renvoie par une action bonus. Un invocateur ne peut pas se remettre à danser avant la fin d'un court repos. Quand l'élémentaire retourne dans le plan élémentaire de l'air, un aarakocre situé à 1,50 mètre ou moins peut s'en aller avec lui.

Aarakocre

Humanoïde (aarakocre) de taille Moyenne, Neutre Bon

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 6 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Compétence Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues aarakocre, aérien
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Attaque en piqué. Si l'aarakocre est en train de voler et effectue un piqué de 9 mètres au moins, tout droit vers une cible, puis la touche avec une attaque d'arme au corps à corps, celle-ci lui inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires.

Actions

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Serre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts tranchants.



Aboleth

Aberration de Grande taille, Loyale Mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 135 (18d10 + 36)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (−1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +8, Sag +6
Compétences Histoire +12, Perception +10
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 20
Langues profond, télépathie 36 m
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Amphibie. L'aboleth peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Nuage muqueux. Sous l'eau, l'aboleth est entouré de mucosités aux propriétés transformatrices. Les créatures qui touchent l'aboleth ou qui réussissent une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, la créature est malade pendant 1d4 heures. Une créature victime de cette maladie peut respirer uniquement sous l'eau.

Télépathie inquisitrice. Si une créature communique par télépathie avec l'aboleth, celui-ci prend connaissance des plus grands désirs de la créature, à condition qu'elle soit dans son champ de vision.

Actions

Asservir (3/jour). L'aboleth vise une créature située à 9 mètres ou moins et dans son champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas être magiquement charmée par l'aboleth. Le charme disparaît quand l'aboleth meurt ou s'il se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible. La cible charmée est sous le contrôle de l'aboleth et ne peut entreprendre aucune réaction. L'aboleth et la cible peuvent communiquer par télépathie, quelle que soit la distance qui les sépare.

Chaque fois que la cible charmée subit des dégâts, elle peut retenter le jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'effet prend fin. La cible peut retenter le jet de sauvegarde dès que l'aboleth s'éloigne de plus de 1,5 kilomètre d'elle, mais pas plus d'une fois toutes les 24 heures.

Attaques multiples. L'aboleth effectue trois attaques de tentacule.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6+5) dégâts contondants.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 12 (2d6+5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas tomber malade. La maladie ne produit aucun effet pendant 1 minute et peut être soignée par tout effet magique qui soigne les maladies. Au bout d'une minute, la peau de la créature malade devient translucide et visqueuse, la victime ne peut plus récupérer de points de vie à moins de se trouver sous l'eau et la maladie se soigne uniquement avec le sort *guérison* ou un autre sort de niveau 6 ou plus qui soigne les maladies. Quand la créature n'est pas dans l'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide toutes les 10 minutes, à moins que sa peau ne soit humidifiée toutes les dix minutes.

Actions légendaires

L'aboleth peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. L'aboleth récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Balayage de la queue. L'aboleth effectue une attaque de queue.
Détecter. L'aboleth effectue un test de Sagesse (Perception).
Succion psychique (coûte 2 actions). Une créature charmée par l'aboleth subit 10 (3d6) dégâts psychiques et l'aboleth récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts subis par la créature.

A

« Les aboleths seraient-ils plus anciens que les dieux... Ces horreurs auraient-elles façonné le multivers avant l'existence des entités divines ? Voilà une perspective effrayante. »

- Vaqir Zekh'r, philosophe githzeraï et auteur du *Royaume lointain : si réel et pourtant si irréel*



Aboleth

Avant la venue des dieux, les aboleths rôdaient déjà dans les océans primordiaux et les lacs souterrains. Ils projetaient leur esprit au loin pour contrôler les formes de vie bourgeonnantes du royaume des mortels et faire d'elles leurs esclaves.
Ce pouvoir de domination a fait d'eux des dieux. Puis les véritables dieux sont apparus. Ils ont détruit l'empire des aboleths et libéré leurs esclaves.

Mais les aboleths n'ont rien oublié.

Une mémoire infinie. Les aboleths ont une mémoire sans faille. Ils se transmettent leurs connaissances et expériences de génération en génération. Ainsi, la blessure de leur défaite contre les dieux est encore toute fraîche dans leur esprit.

L'esprit des aboleths est un véritable trésor de savoirs anciens. Ils se souviennent parfaitement de certaines périodes remontant jusqu'à la préhistoire. Ils préparent patiemment leurs complots alambiqués depuis la nuit des temps et rares sont les créatures capables de comprendre l'étendue de leurs projets.

Les dieux du lac. Les aboleths vivent dans des environnements aquatiques, notamment dans les abysses océaniques, les lacs profonds et sur le plan élémentaire de l'eau. Dans ces territoires et sur les terres environnantes, les aboleths ont un statut divin et exigent de leurs sujets vénération et obéissance. Quand ils consomment des créatures, les aboleths assimilent leurs connaissances et expériences et augmentent ainsi leur infini savoir.

Les aboleths utilisent leurs pouvoirs télépathiques pour lire dans les esprits des créatures et connaître leurs désirs. Un aboleth exploite ces informations pour gagner leur loyauté, en leur promettant ce qu'elles souhaitent en échange de leur obéissance. Dans leur antre, les aboleths maîtrisent des pouvoirs supplémentaires qui brouillent les sens d'autrui, y compris ceux de leurs fidèles, en créant l'illusion des récompenses promises.

Les ennemis des dieux. Le souvenir de la déchéance des aboleths est toujours parfaitement clair et cuisant dans leur mémoire infinie. En effet, les aboleths ne meurent jamais vraiment. Si le corps d'un aboleth est détruit, son esprit retourne vers le plan élémentaire de l'eau qui lui façonne un nouveau corps en quelques jours ou quelques mois.

Renverser les dieux et reprendre le contrôle du monde, voilà les rêves ultimes des aboleths. Et ils ont eu l'éternité pour comploter, préparer et parfaire la mise en œuvre de ces plans.

L'antre d'un aboleth

Les aboleths se tapissent au fond de lacs souterrains ou sur le fond rocheux des océans, souvent autour des ruines d'une antique cité abolethe détruite. Un aboleth passe la majeure partie de son existence dans l'eau et refait surface de temps à autre pour traiter avec des visiteurs ou des adorateurs dérangés.

Actions d'antre

Quand il combat dans son antre, un aboleth peut manipuler la magie ambiante pour effectuer des actions d'antre. À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), il effectue une action d'antre pour provoquer l'un des effets suivants :

- L'aboleth lance *force fantasmagorique* (aucune composante nécessaire) sur autant de créatures situées dans un rayon de 18 mètres autour de lui et dans son champ de vision qu'il le désire. Tant qu'il maintient sa concentration sur cet effet, l'aboleth ne peut effectuer aucune autre action d'antre. Si une cible réussit le jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre l'action d'antre de *force fantasmagorique* de l'aboleth pendant les 24 prochaines heures. Une cible peut toutefois choisir de succomber à l'effet.
- Des vagues déferlantes surgissent des pièces d'eau dans un rayon de 27 mètres autour de l'aboleth. Les créatures au sol situées à 6 mètres ou moins d'un de ces plans d'eau doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14, sans quoi elles se retrouvent à terre et entraînées sur une distance de 6 mètres vers l'une de ces pièces d'eau. L'aboleth doit effectuer une autre action d'antre avant de pouvoir refaire celle-ci.
- L'eau dans l'antre devient le conduit magique de la rage de son propriétaire. L'aboleth peut viser n'importe quel nombre de créatures situées dans l'eau dans un rayon de 27 mètres autour de lui et dans son champ de vision. Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas subir 7 (2d6) dégâts psychiques. L'aboleth doit effectuer une autre action d'antre avant de pouvoir refaire celle-ci.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un aboleth est corrompue par la présence de la créature, ce qui crée l'un des effets suivants ou plusieurs :

- Les surfaces souterraines dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de l'antre de l'aboleth deviennent visqueuses et humides. On les considère comme des terrains difficiles.
- Les sources d'eau dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de l'antre sont magiquement viciées. Les ennemis de l'aboleth qui boivent cette eau vomissent quelques minutes après.
- Par une action, l'aboleth peut faire apparaître l'image illusoire de lui-même dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de son antre. L'image peut apparaître à n'importe quel endroit que l'aboleth a vu au préalable ou qu'une créature qu'il a charmée est en train de voir. Une fois créée, l'image dure tant que l'aboleth maintient sa concentration, comme il le ferait pour un sort. L'image est intangible, mais ressemble à son créateur, elle produit les mêmes sons et se meut comme lui. L'aboleth peut sentir, parler et utiliser la télépathie depuis la position qu'occupe son image comme si lui-même était présent là-bas. L'image disparaît dès qu'elle subit le moindre dégât.

Les deux premiers effets s'estompent au bout de 3d10 jours si l'aboleth meurt.

Âme-en-peine

Une âme-en-peine est l'incarnation de la malveillance concentrée en une silhouette intangible qui cherche à étouffer toute vie. Elle est tellement imprégnée d'énergie négative que les plantes noircissent et se flétrissent sur son passage et que les animaux fuient sa présence. Le néant absorbeur de vie qu'est son horrible existence suffit à éteindre les flammes de petits feux de camp.

Un vil néant. Quand un humanoïde mortel mène une vie de débauche ou conclut un pacte démoniaque, il condamne son âme à la damnation éternelle sur les plans inférieurs, cependant, il arrive que son âme soit tellement imprégnée d'énergie négative qu'elle s'effondre sur elle-même et qu'elle cesse d'exister juste avant son départ pour une horrible après-vie. Quand cela se produit, cet esprit devient un monstre privé d'âme, un néant de malveillance piégé sur le plan de sa mort : une âme-en-peine. Il ne lui reste presque rien de son ancienne existence, sous cette nouvelle forme, elle existe uniquement pour annihiler toute vie.

Dépourvue de corps. L'âme-en-peine peut traverser les créatures et les objets solides aussi facilement qu'une créature mortelle traverse la brume.

Elle conserve certains souvenirs de son existence mortelle, mais ce ne sont plus que de vagues échos. Les événements les plus marquants et les émotions les plus fortes ne sont plus que des impressions floues, aussi fuyantes qu'un songe dont on se souvient à peine. Il se peut qu'une âme-en-peine s'arrête un instant pour fixer quelque chose qui la fascinait de son vivant ou qu'elle réfrène sa colère au nom d'une amitié passée, mais ces événements sont très rares, la plupart des âmes-en-peine détestant ce qu'elles étaient car cela leur rappelle ce qu'elles sont devenues.

Des commandants morts-vivants. L'âme-en-peine peut transformer l'esprit d'une créature humanoïde récemment décédée de mort violente en serviteur mort-vivant. Un tel fragment de chagrin devient un spectre qui méprise tout ce qui vit.

Les âmes-en-peine dirigent parfois des légions de morts et oeuvrent à la perte de toutes les créatures vivantes. Quand elles sortent de leur tombe pour partir au combat, la vie et l'espoir flétrissent devant elles. Même si leurs armées sont contraintes de battre en retraite, les terres qu'elles ont occupées sont si desséchées et désolées que ceux qui y vivaient meurent souvent de faim.

De nature morte-vivante. Une âme-en-peine n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.



Âme-en-peine

Mort-vivant de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 0 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid et de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques
Immunité contre les états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, épuisé, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues celles qu'elle connaissait de son vivant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Déplacement intangible. L'âme-en-peine peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. L'âme-en-peine est désavantagée lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil.

Actions

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 21 (4d8+3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14; sans quoi son total maximum de points de vie se réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la créature termine un long repos. La cible meurt si cet effet réduit son total maximum de points de vie à 0.

Création de spectre. L'âme-en-peine cible un humanoïde mort depuis moins d'une minute d'une mort violente et situé dans un rayon de 3 mètres. L'esprit de la cible s'élève alors sous forme de spectre dans l'emplacement occupé par son cadavre ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche. Le spectre est contrôlé par l'âme-en-peine qui peut contrôler ainsi au maximum sept spectres à la fois.



Anges

Un ange est un agent céleste envoyé sur les plans pour faire avancer les projets de son dieu, pour le bien des uns et le malheur des autres. Sa beauté et sa présence époustouflantes peuvent forcer les observateurs abasourdis à poser un genou en terre. Mais les anges peuvent aussi être destructeurs et leur apparition est autant un signe d'espoir que de funeste destin.

Éclats du divin. Les anges naissent de l'essence astrale des dieux du bien. Ce sont donc des êtres divins détenteurs d'une sagesse et d'une puissance incroyables.

Ils obéissent aux ordres de leurs dieux en faisant preuve d'une dévotion acharnée. Même les divinités Chaotiques Bonnes ont des anges loyaux et bons à leur service, car ces créatures entièrement vouées à l'ordre sont les plus adaptées pour obéir aux ordres et accomplir des missions divines. Un ange suit un seul et unique objectif à la fois, désigné par son dieu. Ces créatures sont néanmoins incapables d'obéir aux ordres qui s'écartent des concepts de loi et de bien.

Un ange tue les créatures malfaisantes sans le moindre remords. En tant qu'incarnation de la loi et du bien, un ange se trompe rarement dans ses verdicts et cette qualité peut créer chez lui un sentiment de supériorité encore plus fort si sa mission entre en conflit avec les objectifs d'une autre créature. L'ange n'acquiesce et ne cède jamais. Envoyé en mission pour soutenir des mortels, il commande et ne sert pas. Les dieux du bien envoient donc leurs anges auprès mortels uniquement dans les cas les plus désespérés.

Anges déchus. Le sens moral d'un ange lui donne un tel sentiment d'infaillibilité que cela peut parfois provoquer sa perte. Les anges sont souvent trop perspicaces pour se laisser berner par une simple supercherie, mais leur fierté peut parfois les amener à agir de manière malveillante. Que ce soit intentionnellement ou non, un tel acte est une souillure indélébile qui fait de son auteur un paria.

Les anges déchus conservent leurs pouvoirs, mais perdent le lien qui les unissait aux divinités qui leur ont donné naissance. La plupart des anges déchus prennent leur bannissement comme une véritable insulte personnelle. Ils se rebellent contre les puissances qu'ils servaient en cherchant un territoire sur lequel régner dans les Abysses ou en un autre endroit occupé par d'autres déchus dans les diverses strates des Neuf Enfers. Zariel, la souveraine de la première strate des Neuf Enfers, est un ange déchu. Au lieu de se rebeller, certains anges déchus se retirent pour vivre une existence de reclus sur le plan matériel, déguisés en simples ermites. Si ces anges parviennent à expier leurs péchés, ils peuvent devenir de redoutables alliés voués à la justice et capables de servir en faisant preuve de compassion.

Nature d'immortel. Un ange n'a pas besoin de manger, de boire ou de dormir.

Déva

Les dévas sont des anges jouant le rôle de messagers divins ou d'agents envoyés sur le plan matériel, l'Obscur ou la Féérie sauvage où ils adoptent une forme appropriée au royaume où se déroule leur mission.

D'après la légende, certains anges prennent la forme de mortels pendant de nombreuses années pour aider les gens au cœur bon et leur donner espoir et courage. Les dévas peuvent adopter n'importe quelle forme, mais préfèrent se montrer aux mortels sous l'apparence d'un humanoïde ou d'un animal inoffensif. Quand les circonstances les poussent à montrer leur véritable apparence, les dévas sont de belles créatures humanoïdes à la peau argentée. Leur chevelure et leurs yeux brillent d'une lueur surnaturelle et de grandes ailes de plumes se déploient dans leur dos.



DÉVA

Céleste de taille Moyenne, Loyal Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +9
Compétences Perception +9, Perspicacité +9
Résistance aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états charmé, terrorisé et épuisé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19
Langues toutes, télépathie 36 m
Dangerosité 10 (5900 PX)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du déva sont magiques. Quand il réussit une attaque avec une arme, celle-ci inflige 4d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du déva est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Le déva peut lancer les sorts suivants de manière innée avec des composantes verbales uniquement :

À volonté : *détection du mal et du bien*
1/jour chacun : *communion, relever les morts*

Résistance à la magie. Le déva est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le déva effectue deux attaques au corps à corps.

Changer de forme. Le déva peut se métamorphoser par magie en un humanoïde ou une bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien ou bien reprendre sa véritable forme. Il reprend également sa véritable apparence à sa mort. Sa nouvelle forme absorbe les objets précédemment portés ou transportés ou bien les porte elle aussi, comme il le souhaite.

Une fois métamorphosé, le déva conserve ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, ses modes de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses sens spéciaux sont remplacés par ceux de sa nouvelle forme. En outre, il obtient toutes les statistiques et capacités (à l'exception des aptitudes de classe, des actions légendaires et des actions d'antre) que possède la forme adoptée et que lui ne possédait pas.

Contact curatif (3/jour). Le déva touche une autre créature. La cible récupère 20 (4d8+2) points de vie par magie et guérit de la totalité des malédictions, maladies, poisons dont elle était victime, ainsi que des états aveuglé et sourd.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts radiants.



Planétar

Les planétars sont les instruments de guerre des dieux qu'ils servent, l'incarnation tangible de la puissance de leurs divinités. Un planétar peut faire tomber la pluie lors d'une sécheresse ou provoquer l'apparition d'un fléau d'insectes pour dévorer les cultures. La nature céleste d'un planétar lui permet d'identifier les mensonges dès qu'ils sont prononcés et ses yeux radieux repèrent toutes tentatives de tromperie.

Les planétars sont glabres et musculeux. Leur peau est verte et opalescente et leurs ailes se composent de plumes blanches. Ils dominent la plupart des humanoïdes de leur taille et manient d'immenses épées avec dextérité. Parfois envoyés pour aider de puissants mortels impliqués dans d'importantes missions vouées au bien, les planétars apprécient tout particulièrement les tâches qui leur donnent l'occasion de combattre des fiélons.

Planétar

Céleste de Grande taille, Loyal Bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d10 + 112)
Vitesse 12 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Con +12, Sag +11, Cha +12
Compétence Perception +11
Résistance aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états charmé, terrorisé, épuisé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 21
Langues toutes, télépathie 36 m
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du planétar sont magiques. Quand il réussit une attaque avec une arme, celle-ci inflige 5d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du planétar est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20). Le planétar peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection du mal et du bien, invisibilité (soi-même uniquement)*
3/jour chacun : *barrière de lames, colonne de feu, dissipation du mal et du bien, relever les morts*
1/jour chacun : *communion, contrôle du climat, fléau d'insectes*

Résistance à la magie. Le planétar est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vigilance divine. Le planétar reconnaît un mensonge lorsqu'il entend quelqu'un le prononcer.

Actions

Attaques multiples. Le planétar effectue deux attaques au corps à corps.

Contact curatif (4/jour). Le planétar touche une autre créature. La cible récupère 30 (6d8+3) points de vie par magie et guérit de la totalité des malédictions, maladies, poisons dont elle était victime, ainsi que des états aveuglé et sourd.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 21 (4d6+7) dégâts tranchants plus 22 (5d8) dégâts radiants.



Solar

La puissance et la gloire des solars sont proches de celles des dieux. Sur le champ de bataille, l'épée d'un solar virevolte de son propre chef dans la mêlée et une flèche tirée de son arc peut tuer net une cible. La puissance céleste d'un solar est telle que même les princes démons fuient lorsque l'ange parle de sa voix forte et autoritaire.

On raconte qu'il n'existe que vingt-quatre solars. Les rares solars dont on connaît l'existence sont les représentants de divinités particulières. Les autres se consacrent à la contemplation en attendant le moment où on leur demandera d'intervenir pour repousser quelque menace cosmique susceptible de nuire à la cause du bien.

Solar

Céleste de Grande taille, Loyal Bon

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 243 (18d10 + 144)
Vitesse 15 m, vol 45 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Jets de sauvegarde Int +14, Sag +14, Cha +17
Compétence Perception +14
Résistance aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques
Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoisonné et épuisé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 24
Langues toutes, télépathie 36 m
Dangerosité 21 (33000 PX)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du solar sont magiques. Quand il réussit une attaque avec une arme, celle-ci inflige 6d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du solar est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 25). Le solar peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection du mal et du bien, invisibilité (soi-même uniquement)*
3/jour chacun : *barrière de lames, dissipation du mal et du bien, résurrection*
1/jour chacun : *communion, contrôle du climat*

Résistance à la magie. Le solar est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques:

Vigilance divine. Le solar reconnaît un mensonge lorsqu'il entend quelqu'un le prononcer.

Actions

Attaques multiples. Le solar effectue deux attaques à l'épée à deux mains.

Arc long tueur. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts perforants plus 27 (6d8) dégâts radiants. Si la cible est une créature avec 100 points de vie ou moins, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas mourir.

Contact curatif (4/jour). Le solar touche une autre créature. La cible récupère 40 (8d8+4) points de vie par magie et guérit de la totalité des malédictions, maladies, poisons dont elle était victime, ainsi que des états aveuglé et sourd.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6+8) dégâts tranchants plus 27 (6d8) dégâts radiants.

Épée volante. Le solar lâche son épée à deux mains pour qu'elle s'envole par magie vers un emplacement inoccupé situé à 1,50 mètre ou moins de lui. Si l'épée est dans son champ de vision, le solar peut mentalement lui ordonner, par une action bonus, de voler sur une distance maximale de 15 mètres et, soit effectuer une attaque contre une cible, soit revenir dans ses mains. Si l'épée en vol est la cible d'un quelconque effet, on considère que le solar la tient en main. L'épée en vol tombe inerte dès que le solar meurt.

Actions légendaires

Le solar peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'un seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le solar récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Explosion brûlante (coûte 2 actions). Le solar produit de l'énergie magique de nature divine. Chaque créature de son choix située dans un rayon de 3 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23. Celles qui échouent subissent 14 (4d6) dégâts de feu plus 14 (4d6) dégâts radiants, les autres la moitié de ces dégâts seulement.

Regard aveuglant (coûte 3 actions). Le solar cible une créature située à 9 mètres ou moins de lui et dans son champ de vision. Si la cible peut le voir, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être aveuglée jusqu'à ce qu'un effet magique, tel que celui produit par le sort *restauration inférieure*, dissipe l'aveuglement.

Téléportation. Le solar se téléporte par magie, avec tous ses objets portés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.



Ankheg

Un ankheg ressemble à un énorme insecte aux nombreuses pattes avec de longues antennes qui frémissent en réaction aux mouvements alentour. Ses pattes se terminent par des crochets aiguisés conçus pour creuser et attraper ses proies. Ses puissantes mandibules peuvent couper un petit arbre en deux.

Rôdeurs sous terre. L'ankheg utilise ses puissantes mandibules pour creuser des tunnels sinueux dans le sol. Un ankheg en chasse creuse vers la surface et attend, juste en dessous jusqu'au moment où ses antennes détectent du mouvement. Il surgit alors et attrape sa proie entre ses mandibules. Il la broie et l'écrase tout en sécrétant des enzymes digestives acides. Ces enzymes lui permettent de dissoudre sa proie, ce qui facilite sa consommation, mais l'ankheg peut également cracher de l'acide pour abattre ses ennemis.

Fléaux des champs et des forêts. Même si les ankhegs trouvent une partie des nutriments dont ils ont besoin dans le sol qu'ils traversent en creusant, ils doivent compléter leur alimentation avec de la viande fraîche. Les pâturages où paît le bétail et les forêts où abonde le gibier forment leurs principaux terrains de chasse. Ces créatures sont donc partout les bêtes noires des fermiers et des rôdeurs.

Tunnels de terre. Lorsqu'il creuse le sol, l'ankheg laisse dans son sillage un étroit tunnel partiellement effondré. On peut trouver dans ces tunnels les restes des mues chitineuses de la créature, ses coquilles d'œufs éclos ou les cadavres horriblement mutilés de ses victimes, y compris l'argent et autres trésors éparpillés pendant l'attaque du monstre.

Ankheg

Créature monstrueuse de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 si à terre
Points de vie 39 (6d10 + 6)
Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts d'acide. Si la cible est une créature de Grande taille ou plus petite, elle est empoignée (DD 13 pour se libérer). Jusqu'à la fin de cette empoignade, l'ankheg peut mordre la créature empoignée uniquement et il est avantagé lors des jets d'attaque effectués pour ce faire.

Aspersion acide (Recharge 6). L'ankheg crache de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large, à condition qu'il n'empoigne aucune créature. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ; celles qui échouent subissent 10 (3d6) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement.

Azer

Natifs du plan élémentaire du feu, les azers sont des maîtres artisans, des mineurs talentueux et les ennemis jurés des éfrits. Un azer ressemble à un nain de sexe masculin, tant par l'aspect physique que par le comportement, mais la comparaison s'arrête là. Sous une peau à l'aspect métallique, l'azer est une créature de feu comme en attestent sa chevelure et sa barbe enflammées.

Fabriqués et non mis au monde. Les azers ne se reproduisent pas. Chacun d'eux est fabriqué à l'aide de bronze, des mains d'un autre azer qui lui transmet une partie de sa flamme intérieure. Les traits de chaque azer sont sculptés différemment. Ce processus de fabrication limite le développement de leur population, ce qui explique leur rareté.

Les habitants des volcans. Les azers vivent dans un royaume sur la frontière entre le plan élémentaire de la terre et celui du feu : une chaîne de montagnes et de volcans dont les sommets sont autant de forteresses. Sous les pics montagneux, sous les caldères des volcans et entre les coulées de lave, les azers extraient des métaux luisants et des pierres précieuses scintillantes. Des pelotons d'azers patrouillent dans les passes et les tunnels de leur royaume et le défendent contre les assauts des salamandres aux ordres des éfrits.

Les ennemis des éfrits. Il y a longtemps, les éfrits et les azers étaient alliés. Les azers ont participé à l'élaboration de la Cité d'Airain et ont forgé cette demeure des éfrits, aujourd'hui l'un des plus fabuleux sites jamais créés. À la fin du chantier, les éfrits ont trahi les azers et ont tenté, en vain, d'en faire leurs esclaves pour protéger les secrets de leur cité. Toutefois, malgré quelques assauts et escarmouches, les deux camps ne se sont encore jamais affrontés lors d'une véritable guerre. D'après les azers, les éfrits répriment leurs velléités de conflit pour éviter que les azers ne révèlent les accès dissimulés menant à l'intérieur de la Cité d'Airain.

Maîtres des métaux et des pierres précieuses. Les azers sont des artisans extrêmement talentueux. Ils créent des œuvres admirables avec les pierres et les métaux précieux extraits de leur habitat volcanique. Ils placent la valeur de ces trésors au-dessus de tout le reste et envoient parfois des groupes dans divers plans en quête de gemmes et métaux rares.

Quand la magie est utilisée pour faire venir des azers sur le plan matériel, c'est généralement pour aider à la fabrication d'un objet magique ou d'une œuvre d'art élaborée, car on raconte que leurs talents dans ces domaines sont inégalés.

Feu vivant. Un azer n'a pas besoin de manger, de boire ou de dormir.





Azer

Élémentaire de taille Moyenne, Loyal Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jet de sauvegarde Con +4
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens Perception passive 11
Langue igné
Dangerosité 2 (450 PX)

Armes surchauffées. Quand l'azer réussit une attaque avec une arme de corps à corps en métal, celle-ci inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Corps surchauffé. Une créature qui touche l'azer ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Illumination. L'azer diffuse une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon de 3 mètres supplémentaires.

Actions

Marteau de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts contondants ou 8 (1d10+3) dégâts contondants s'il est manié à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.



Babélien

De toutes les terreurs engendrées par l'abjecte sorcellerie, le babélien est probablement la plus malfaisante et la plus perverse. Cette créature est l'amalgame des yeux, des bouches et des matières liquéfiées de ses précédentes victimes. Plongées dans la folie quand leur corps a été détruit puis absorbé par le babélien, ces victimes bredouillent des propos incohérents tout en dévorant contre leur volonté tout ce qui se trouve à portée.

De forme amiboïde. Le corps d'un babélien est une masse informe de bouches et d'yeux qui se déplace en glissant et en mordant le sol avec ses gueules pour tracter sa masse. Il se déplace lentement, mais peut traverser avec aisance des étendues d'eau, de boue ou de sables mouvants.

Des bouches démentes. Quand un babélien sent l'approche d'une proie, ses bouches se mettent à murmurer et jacasser, chacune d'une voix différente : grave ou stridente, en gémissant ou en hululant, en poussant des cris d'agonie ou d'extase. Ce bafouillage cacophonique sature les sens des créatures qui l'entendent et poussent la plupart à fuir, terrorisées. D'autres basculent dans la folie ou restent complètement immobiles, paralysées par l'avancée de l'effroyable créature qui s'approche en glissant pour les dévorer.

Dévorants. Prêt à dévorer toute créature à portée, un babélien recouvre de sa masse les créatures subjuguées par ses vociférations démentes. Ses innombrables voix se taisent temporairement pendant qu'il mâche et avale la chair vivante. Le monstre liquéfie la pierre qu'il touche, ce qui retarde la fuite des créatures qui ont résisté à son charabia.

Un babélien ne laisse rien de ses proies. Toutefois, au moment où le dernier morceau du corps d'une victime est dévoré, ses yeux et sa bouche crèvent la surface de la créature pour joindre sa voix à la cacophonie tourmentée annonçant le prochain repas du monstre.

Babélien

Aberration de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 9
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Immunité contre l'état à terre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Charabia. Le babélien bredouille des propos incohérents tant qu'il n'est pas neutralisé et qu'une créature est dans son champ de vision. Les créatures qui commencent leur tour à 6 mètres ou moins du babélien et qui entendent son charabia doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. Une créature qui rate ce jet ne peut plus effectuer de réactions jusqu'au début de son prochain tour et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant son tour. Sur un résultat de 1 à 4, la créature ne fait rien. Sur un résultat de 5 ou 6, elle n'effectue aucune action ni action bonus et utilise l'intégralité de sa vitesse pour se déplacer dans une direction déterminée au hasard. Sur un résultat de 7 ou 8, elle effectue une attaque au corps à corps contre une créature déterminée au hasard située à portée d'allonge ou ne fait rien si se trouve dans l'incapacité de faire une telle attaque.

Sol aberrant. Le sol dans un rayon de 3 mètres autour du babélien devient un terrain difficile à la consistance pâteuse. Les créatures qui commencent leur tour dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas voir leur vitesse réduite à 0 jusqu'au début de leur prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le babélien effectue une attaque de morsure et utilise, si possible, son crachat aveuglant.

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 17 (5d6) dégâts perforants. Si la cible est de taille Moyenne ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est tuée par ces dégâts, le babélien l'absorbe.

Crachat aveuglant (Recharge 5–6). Le babélien crache une grosse goutte de substance visqueuse et chimique sur un point situé dans son champ de vision et dans un rayon de 4,50 mètres. À l'impact, la goutte produit une explosion de lumière aveuglante. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de l'explosion doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour ne pas être aveuglées jusqu'à la fin du prochain tour du babélien.

Banshie

Quand la nuit tombe, certains voyageurs malchanceux entendent les pleurs étouffés d'une défunte éplorée. Cet esprit malheureux est une banshie, une créature rancunière née de l'esprit d'une elfe.

Une banshie a une forme fantomatique et lumineuse ressemblant vaguement à ce qu'elle était de son vivant. Son visage est entouré d'une longue chevelure emmêlée et son corps est couvert de haillons brumeux et virevoltants.

La colère divine. Les banshies sont les vestiges morts-vivants d'elfes autrefois très belles qui n'ont pas su exploiter ce cadeau de la nature pour apporter un peu de joie dans le monde. Au contraire, elles ont préféré utiliser leur beauté pour corrompre et contrôler autrui. Les elfes affligées de la malédiction de la banshie ne ressentent plus aucune joie, seulement de la détresse en présence des vivants. Au fur et à mesure que la malédiction prélève son dû, leur esprit et leur corps se décomposent, jusqu'à ce que la mort finalise leur transformation en monstrueux morts-vivants.

Condamnée au chagrin. Une banshie est à jamais liée au site de son trépas et ne peut s'en éloigner de plus de huit kilomètres. Elle est condamnée à revivre chaque moment de sa vie avec une parfaite précision, mais refuse à chaque fois de reconnaître ses fautes, celles-là mêmes qui l'ont menée à sa perte.

Une collectionneuse compulsive d'objets raffinés. La vanité à l'origine de la malédiction d'une banshie persiste dans la non-vie. Ces créatures convoitent les beaux objets : les jolis bijoux, les peintures, les statues et autres œuvres d'art. En même temps, une banshie abhorre toute surface réfléchissante car elle ne peut supporter l'horrible spectacle de sa propre existence. Un simple aperçu de son reflet suffit à la plonger dans une rage folle.

De nature morte-vivante. Une banshie ne respire pas, ne mange pas, ne boit pas et ne dort pas.



Banshie

Mort-vivant de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 58 (13d8)
Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +2, Cha +5
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de froid, nécrotiques et de poison
Immunité contre les états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, elfique
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Déplacement intangible. La banshie peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Détection de la vie. La banshie peut sentir par magie la présence de créatures vivantes dans un rayon de 7,5 kilomètres. Elle sait dans quelle direction générale elles se situent, mais pas où exactement.

Actions

Contact corrupteur. *Attaque de sort au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (3d6+2) dégâts nécrotiques.

Gémissement (1/jour). La banshie pousse un gémissement lugubre, si elle n'est pas exposée à la lumière du soleil. Ce gémissement ne produit aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants. Toutes les autres créatures situées à 9 mètres ou moins d'elle et qui peuvent l'entendre doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, une créature tombe à 0 point de vie. En cas de réussite, elle subit 10 (3d6) dégâts psychiques.

Visage terrifiant. Les créatures autres que les morts-vivants situées à 18 mètres ou moins de la banshie et qui peuvent la voir doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours (elle est désavantagée lors du jet si la banshie est dans son champ de vision) et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une cible réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre le visage terrifiant de cette banshie pendant les 24 prochaines heures.



Basilic

Créature monstrueuse de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	7 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Regard pétrifiant. Si une créature commence son tour à 9 mètres ou moins du basilic et que les deux peuvent se voir, le basilic, s'il n'est pas neutralisé, peut forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas d'échec, la créature commence à se transformer en pierre par magie et devient entravée. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée tant qu'elle n'est pas libérée par le sort *restauration supérieure* ou une magie similaire.

Une créature qui n'est pas surprise peut détourner le regard au début de son tour pour ne pas avoir à faire le jet de sauvegarde. Si elle agit de la sorte, elle ne peut pas voir le basilic jusqu'au début de son prochain tour, moment où elle peut détourner le regard à nouveau. Elle doit effectuer le jet de sauvegarde immédiatement si elle regarde le basilic entre-temps.

Si le basilic voit son reflet sous une lumière vive à une distance maximale de 9 mètres, il le prend pour un ennemi et le vise de son regard.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

B

Basilic

Les voyageurs découvrent parfois des choses ressemblant à des statues de pierre d'animaux particulièrement réalistes, avec des parties manquantes qui semblent avoir été arrachées à coups de dents. Les explorateurs aguerris voient ces reliques comme des avertissements, car ils savent que le basilic qui les a créées n'est probablement pas loin.

Des prédateurs polyvalents. Les basilics prospèrent sous des climats tropicaux, tempérés ou arides. Ils occupent des grottes ou autres sites abrités. On les rencontre le plus souvent sous terre.

Un basilic qui naît et grandit en captivité peut être domestiqué et dressé. Un basilic dressé apprend à éviter de croiser le regard de ceux que son maître souhaite protéger, mais n'en reste pas moins un animal de garde intimidant. C'est pourquoi les œufs de basilic sont grandement recherchés.

Regard de pierre. Le poids de ce monstre diminue sa capacité à chasser, mais il n'a pas à poursuivre ses proies, il suffit qu'elles croisent son regard surnaturel pour qu'une rapide mutation ait lieu, transformant la victime en pierre poreuse. Le basilic peut manger cette pierre grâce à ses puissantes mâchoires, cette pierre retrouvant sa forme organique lorsqu'elle passe dans son gosier.

Certains alchimistes prétendent connaître la formule pour traiter le gosier du basilic et les fluides qu'il sécrète. Correctement manipulé, le gosier sécrète une huile qui peut inverser le processus de pétrification. Malheureusement pour la victime, une partie de corps pétrifié perdue ne réapparaît pas une fois la pierre redevenue chair. Il est impossible de redonner vie à une créature à l'aide de cette huile s'il lui manque une partie vitale (la tête, par exemple).



Béhir

Créature monstrueuse de Très Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d12 + 64)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (−2)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Discrétion +7, Perception +6
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision dans le noir 27 m, Perception passive 16
Langue draconique
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Actions

Attaques multiples. Le béhir effectue deux attaques : une avec sa morsure et une pour comprimer.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de Grande taille ou plus petite. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts contondants plus 17 (2d10+6) dégâts tranchants. La cible est empoignée (DD 16 pour se libérer) si le béhir n'est pas déjà en train de comprimer une créature et elle est entravée jusqu'au terme de cette empoignade.

Engloutir. Le béhir effectue une attaque de morsure contre une cible de taille Moyenne ou plus petite qu'il empoigne. Si l'attaque est réussie, la cible est également engloutie et l'empoignade prend fin. Tant qu'elle est engloutie, la cible est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du béhir et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du béhir. Un béhir ne peut engloutir qu'une seule créature à la fois.

Si la créature engloutie inflige 30 dégâts ou plus au béhir lors d'un seul tour, le béhir doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin de ce tour , sans quoi il la régurgite. Elle tombe alors à terre dans un emplacement situé à 3 mètres ou moins de lui. Si le béhir meurt, une créature engloutie n'est plus entravée et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 4,50 mètres de déplacement. Elle tombe à terre en sortant.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10+6) dégâts perforants.

Souffle de foudre (Recharge 5–6). Le béhir souffle une ligne de foudre de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 ; elles subissent 66 (12d10) dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié seulement en cas de réussite.

« J'ai déjà mangé trois chauves-souris géantes, six troglodytes et un flagelleur mental aujourd'hui, mais ça va. J'ai encore de la place pour toi et tes amis. »
—Lludd le béhir, lors d'une confrontation avec des aventuriers dans les cavernes perdues de Tsojcanth

Béhir

Le béhir ophidien rampe sur le sol et grimpe sur les murs pour atteindre ses proies. Son souffle électrifié peut incinérer la plupart des créatures alors même qu'il serre très fort dans ses anneaux les adversaires plus puissants pour les dévorer vivants.

Le monstrueux béhir ressemble à un hybride de mille-pattes et de crocodile. La couleur de son cuir écailleux va du bleu outremer au bleu foncé, mais ce bleu s'éclaircit sur la partie inférieure de son corps.

Des prédateurs cavernicoles. Les béhirs nichent dans des endroits inaccessibles aux autres créatures, de préférence en hauteur pour que les éventuels intrus soient obligés de grimper péniblement avant de les atteindre. Les fosses profondes, les hautes cavernes à flanc de falaises et les grottes accessibles uniquement en empruntant des tunnels étroits et sinueux représentent les sites d'embuscade préférés d'un béhir. Le béhir possède une dizaine de pattes, ce qui lui permet de grimper jusqu'à sa tanière avec aisance. Lorsqu'il ne grimpe pas sur une surface verticale, il se déplace encore plus vite en repliant ses pattes sous son corps pour ramper comme un serpent.

Les béhirs engloutissent leurs proies d'une seule bouchée, après quoi ils entament une période de repos pendant la digestion. Pendant cette période, un béhir se trouve une cachette dans sa tanière pour que les éventuels intrus ne puissent pas le trouver.

Ennemis des dragons. À une époque depuis longtemps oubliée, les géants et les dragons s'affrontaient lors d'une guerre, semble-t-il, interminable. Les géants des tempêtes ont alors créé les premiers béhirs, telles des armes pour combattre les dragons, et ces créatures ont depuis gardé cette haine instinctive contre toute l'espèce draconique.

Un béhir n'installe jamais sa tanière dans une zone qu'il sait être le territoire d'un dragon. Si un dragon tente d'établir son antre dans un rayon de 20 kilomètres autour de la tanière d'un béhir, celui-ci est contraint de tuer le dragon ou, au moins, de le repousser. C'est seulement si le dragon s'avère trop puissant que le béhir se retire pour se mettre en quête d'un nouvel endroit où nicher, à bonne distance du précédent.



Bête éclipsante

Ce monstrueux prédateur doit son nom à sa capacité à manipuler la lumière. Il peut ainsi faire croire qu'il est à quelques mètres de sa véritable position. Une bête éclipsante ressemble à un grand félin à la fourrure soyeuse noire et bleutée. Ses origines surnaturelles sont toutefois évidentes: il a six pattes et deux tentacules aux extrémités élargies et recouvertes de protubérances pointues partent de ses épaules. Les yeux d'une bête éclipsante luisent d'une horrible malveillance qui ne disparaît pas, même après la mort.

De sombres origines féeriques. Les bêtes éclipsantes rôdaient depuis toujours dans les contrées crépusculaires de la Féerie sauvage avant qu'elles ne soient capturées et dressées par la Cour féerique noire. Les soldats de la cour ont sélectionné les spécimens reproducteurs de manière à renforcer la férocité et l'instinct de prédateur de la race. Ils les ont ensuite utilisés pour chasser les licornes, les pégases et autres proies hors du commun. Étant donné leur cruelle intelligence, les bêtes éclipsantes n'ont pas tardé à s'échapper.

Libres de courir et de se reproduire dans la Féerie sauvage, les bêtes éclipsantes ont vite attiré l'attention de la Cour féerique blanche. Accompagnées de leurs chiens esquiveurs, les fées chasseuses ont repoussé les prédateurs à la périphérie de la Féerie sauvage, où beaucoup ont trouvé un passage vers le plan matériel. Depuis, les bêtes éclipsantes et les chiens esquiveurs s'attaquent à vue.

Une passion pour la mise à mort. Les bêtes éclipsantes ne tuent pas uniquement pour se nourrir. Pour elles, la mise à mort est aussi un sport. Elles chassent même si elles n'ont pas faim et jouent souvent avec leurs victimes, en attendant d'avoir faim. Après avoir tué sa proie avec ses tentacules, une bête éclipsante traîne le cadavre vers un endroit calme où elle peut manger sans être dérangée.

Les bêtes éclipsantes chassent seules ou en petits groupes dont les compétences en matière d'embuscade ne sont plus à prouver. Une des bêtes du groupe passe à l'attaque puis se retire pour attirer sa proie vers un endroit densément boisé où sont embusquées les autres bêtes de la meute. Les meutes de bêtes éclipsantes qui chassent près des routes commerciales connaissent la fréquence de passage des caravanes et préparent des embuscades pour les éliminer.

Bête éclipsante

Créature monstrueuse de Grande taille, Loyale Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Décalage. La bête éclipsante projette une illusion magique d'elle-même située à côté de sa position actuelle. Les jets d'attaque effectués contre elle sont désavantagés. Si la bête éclipsante est la cible d'une attaque réussie, ce trait est supprimé jusqu'à la fin de son prochain tour. Ce trait est également supprimé si la bête éclipsante est neutralisée ou si sa vitesse est réduite à 0.

Évitement. Si la bête éclipsante est la cible d'un effet qui l'autorise à effectuer un jet de sauvegarde pour subir la moitié des dégâts seulement, au lieu de cela, elle ne subit aucun dégât si elle réussit le jet de sauvegarde et la moitié des dégâts seulement si elle le rate.

Actions

Attaques multiples. La bête éclipsante effectue deux attaques avec ses tentacules.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts perforants.

Des animaux de garde prisés. Les créatures malveillantes et intelligentes apprécient les bêtes éclipsantes comme animaux domestiques, mais ces bêtes n'acceptent pas une telle alliance à moins d'en tirer avantage. Une bête éclipsante pourrait surveiller une chambre forte ou protéger un individu important.

Brutacien

La vie d'un brutacien est déplaisante, brutale et humide. Ces humanoïdes amphibies à tête de grenouille doivent constamment rester mouillés et vivent donc dans des marais, des grottes et des forêts humides. Toujours affamés et irrémédiablement maléfiques, les brutaciens attaquent leurs ennemis en surnombre quand la situation le permet, mais fuient dès que le danger est trop important pour se mettre en quête de proies plus faciles.

Les brutaciens ont la peau verte, grise ou jaune tachetée avec parfois des reflets gris, verts ou marrons, ce qui leur permet de se fondre dans leur environnement. Ils portent des armures rudimentaires et manient des armes simples. Ils peuvent mordre avec force les adversaires qui s'approchent trop d'eux.

Une aristocratie fétide. Les brutaciens se considèrent comme les dignes souverains des marécages. Ils respectent une sorte d'étiquette entre eux et lors de négociations avec des étrangers et subissent les caprices de leur chef, le seigneur autoproclamé de la boue. Les brutaciens se présentent avec leurs titres grandiloquents, font de grandes et longues révérences en se dévalorisant devant leurs supérieurs et n'arrêtent pas de se battre avec leurs concurrents pour obtenir leurs faveurs.

Un brutacien a deux moyens pour grimper dans la hiérarchie de sa tribu. Il peut tuer ses rivaux, même s'il est ensuite compliqué de garder le secret sur ces meurtres, ou il peut trouver un trésor ou un objet magique et l'offrir à son suzerain en guise de tribut ou de preuve d'obéissance. Un brutacien qui assassine ses rivaux sans réfléchir risque fort de se faire exécuter, c'est pourquoi ces créatures préfèrent préparer des attaques contre des caravanes ou des communautés pour récupérer des babioles précieuses susceptibles d'impressionner leurs seigneurs et de les faire entrer dans leurs bonnes grâces. Ces biens précieux sont invariablement réduits en miettes ou en lambeaux crasseux à force de négligence et d'abus. Dès qu'un tribut perd de son lustre, les seigneurs brutaciens exigent de leurs sujets qu'ils leur rapportent toujours plus de trésors pour prouver leur valeur.

Une diplomatie chaotique. Les brutaciens adorent traiter de haut ceux qui pénètrent sur leur territoire. Leurs combattants tentent de capturer les intrus au lieu de simplement les tuer.

Les prisonniers sont traînés devant le roi ou la reine, un brutacien exceptionnellement grand, et sont contraints de supplier le monarque de les épargner. Cadeaux, trésors et flatteries... voilà de quoi inciter le souverain brutacien à les libérer et leur laisser la vie sauve, mais celui-ci ne manquera pas d'impressionner ses « invités » en leur montrant la grandeur de ses trésors et de son royaume. Affligés d'un énorme complexe d'infériorité, les seigneurs brutaciens se voient comme des rois et reines, mais ont désespérément besoin que les étrangers les craignent et les respectent.

Des alliés amphibies. Les brutaciens parlent une langue qui leur permet de communiquer à longue distance en coassant comme des grenouilles. Les informations sur la présence d'intrus ou autres événements dans le marais se transmettent en quelques minutes grâce à ce système de communication rudimentaire.

Les concepts simples exprimés dans cette langue permettent aux grenouilles et crapauds de les comprendre. Ils se servent de cette capacité pour former des liens solides avec des grenouilles géantes qu'ils dressent comme animaux de garde et de chasse. Les plus grands spécimens font parfois également office de montures. La capacité des grenouilles à avaler d'un coup des créatures permet à un groupe de chasseurs brutaciens de rapporter facilement leurs proies au village.



Brutacien

Humanoïde (brutacien) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Compétence Discrétion +3
Sens Perception passive 10
Langue brutacien
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Amphibie. Le brutacien peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Camouflage des marais. Le brutacien est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués dans des environnements marécageux.

Communication avec les grenouilles et les crapauds. Le brutacien peut transmettre des concepts simples aux grenouilles et aux crapauds en parlant le brutacien.

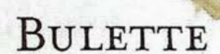
Saut sans élan. Le brutacien saute sur une longueur maximale de 6 mètres et une hauteur maximale de 3 mètres, avec ou sans élan préalable.

Actions

Attaques multiples. Le brutacien effectue deux attaques au corps à corps : une avec sa morsure et l'autre avec sa lance.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance:* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants, ou 5 (1d8+1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains au corps à corps.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts contondants.



Bulette

Une bulette est un prédateur imposant qui sème la terreur dans toutes les contrées qu'il occupe. Aussi appelé « requin terrestre », il vit uniquement pour se nourrir. Irascibles et rapaces, les bulettes ne craignent aucune créature et attaquent même si leurs adversaires sont supérieurs en nombre et en puissance brute.

Des chasseurs souterrains. Les bulettes en chasse utilisent leurs puissantes griffes pour creuser des tunnels dans la terre. Elles se moquent des obstacles, déracinent les arbres, provoquent des glissements de terrain le long des pentes et laissent de gros trous derrière elles. Quand les vibrations de la terre et de la roche poussent une bulette à entrer en action, elle surgit brusquement à la surface, la gueule grande ouverte.

Des monstres errants. Les bulettes rôdent dans les régions tempérées et se nourrissent des animaux et humanoïdes qu'elles trouvent. Elles n'apprécient pas la chair des nains et des elfes, bien qu'elles les tuent souvent avant de se rendre compte de leur nature. Elles aiment par-dessus tout la viande de halfelin et ne sont jamais plus heureuses que lorsqu'elles traquent ces humanoïdes grassouillets à travers champ.

Une bulette n'a pas de tanière. Elle rôde sur un territoire de chasse de quarante-cinq kilomètres de large tout au plus. Le seul critère qui compte lors de la sélection d'un territoire, c'est l'abondance de nourriture. Elle quitte la région une fois qu'elle a dévoré tout ce qui s'y trouvait. Ces créatures rôdent souvent près des communautés d'humanoïdes et terrorisent les habitants paniqués jusqu'à ce qu'ils prennent la fuite, à moins que quelqu'un ne les tue avant.

Toutes les créatures craignent les bulettes car celles-ci considèrent tout être vivant comme de la nourriture, même les autres prédateurs et bulettes. Elles se rassemblent uniquement pour s'accoupler. Cette période débouche souvent sur des échauffourées sanglantes menées à coups de griffes et de crocs et se terminant le plus souvent par la mort et la dégustation des mâles vaincus.

Une création magique. Certains sages pensent que les bulettes sont le résultat d'expériences menées par un magicien fou sur des hybridations entre tortues mordeuses et tatous puis imprégnées d'ichor de démon. On a plusieurs fois cru que l'espèce s'était éteinte, mais, même après des années sans en apercevoir aucune, ces créatures réapparaissent inévitablement. Étant donné qu'on ne voit presque jamais leurs petits, certains sages supposent que les bulettes construisent des zones de nidification bien cachées depuis lesquelles les adultes partent en chasse.

Bulette

Créature monstrueuse de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 94 (9d10 + 45)
Vitesse 12 m, fouissement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Compétence Perception +6
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langue —
Dangerosité 5 (1800 PX)

Saut sans élan. La bulette saute sur une longueur maximale de 9 mètres et une hauteur maximale de 4,50 mètres, avec ou sans élan préalable.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 30 (4d12+4) dégâts perforants.

Saut meurtrier. Si la bulette saute sur une distance minimale de 4,50 mètres au cours de son déplacement, elle peut ensuite utiliser cette action pour retomber sur ses pattes dans un emplacement qui contient une ou plusieurs autres créatures. Chacune de ces créatures doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 16 (au choix de la cible), sans quoi elle se retrouve à terre et subit 14 (3d6+4) dégâts contondants plus 14 (3d6+4) dégâts tranchants. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle subit la moitié des dégâts seulement, elle n'est pas à terre et elle est repoussée sur 1,50 mètre hors de l'emplacement de la bulette vers un emplacement inoccupé de son choix. S'il n'y a aucun emplacement inoccupé à portée, la créature tombe à terre dans l'emplacement de la bulette.

« Ils rampent hors du ventre de leur mère pour répandre la corruption dans tout le multivers. Comment ne pas les apprécier ? »

— Baba Yaga





Cambion

Un cambion est la progéniture d'un fiélon (le plus souvent d'une succube ou d'un incube) et d'un humanoïde (le plus souvent un humain). Les cambions ressemblent à leurs deux parents, mais leurs cornes, leurs ailes de cuir et leur queue musclée prouvent leur ascendance étrangère à ce monde.

La méchanceté dans le sang. En grandissant, les cambions deviennent des adultes impitoyables dont la cruauté et la perversion horrifient même le plus dévoué des parents mortels. Dès son plus jeune âge, le cambion estime qu'il est destiné de plein droit à régner sur les mortels. Il peut orchestrer des soulèvements dans les villages ou les villes et rassembler autour de lui des gangs d'humanoïdes et de diables mineurs à son service.

Les pions des puissants. Un cambion forcé de servir son parent fiélon le fait par admiration et par crainte, mais également pour atteindre lui aussi un jour un statut important. Les cambions élevés dans les Neuf Enfers servent en tant que soldats, émissaires et domestiques personnels des diables supérieurs. Dans les Abysses, un cambion a pour seule autorité celle qu'il parvient à se forger grâce à sa force brute et à sa détermination.

Les rejetons de Graz'zt. Le seigneur démon Graz'zt adore copuler avec les humanoïdes ayant pactisé avec des fiélons. Il a déjà engendré nombre de cambions qui l'ont ensuite aidé à semer le chaos dans tout le multivers. Ces cambions à la beauté mystérieuse se caractérisent par une peau noire comme le charbon, des sabots fendus en guise de pieds et deux mains à six doigts.

Cambion

Fiélon de taille Moyenne, tout alignement Mauvais

Classe d'armure 19 (armure d'écailles)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +7, Con +6, Int +5, Cha +6
Compétences Discrétion +7, Intimidation +6, Perception +4, Tromperie +6
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues abyssal, commun, infernal
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du cambion est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Le cambion peut lancer les sorts suivants de manière innée, en se passant des éventuelles composantes matérielles :

3/jour chacun : *détection de la magie, injonction, modifier son apparence.*
1/jour chacun : *changement de plan (soi-même uniquement)*

Protection fiélone. Le bonus de Charisme du cambion est inclus dans sa CA.

Actions

Attaques multiples. Le cambion effectue deux attaques au corps à corps ou utilise deux fois son rayon de feu.

Charme fiélon. Un humanoïde situé dans le champ de vision du cambion et à 9 mètres ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi il est charmé par magie pendant 1 jour. La cible charmée obéit aux ordres du cambion. Si une autre créature ou le cambion lui fait du mal ou si elle reçoit un ordre suicidaire de la part du cambion, elle peut retenter le jet de sauvegarde. Si elle le réussit, elle met fin à l'effet dont elle était victime. Si une cible réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre le charme fiélon du cambion pendant les 24 prochaines heures.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants ou 8 (1d8+4) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains en attaquant au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Rayon de feu. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de feu.



Centaure

Créature monstrueuse de Grande taille, Neutre Bonne

Classe d'armure 12
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Survie +3
Sens Perception passive 13
Langues elfique, sylvestre
Dangerosité 2 (450 PX)

Charge. Si le centaure se déplace de 9 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de pique lors du même tour, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

Actions

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Attaques multiples. Le centaure effectue deux attaques, l'une avec sa pique et l'autre avec ses sabots, ou bien deux attaques avec son arc long.

Pique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10+4) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Centaure

Voyageurs reclus et attentifs aux présages de la nature, les centaures évitent les conflits mais combattent avec férocité lorsqu'ils y sont contraints. Ils traversent les vastes contrées sauvages et restent à l'écart des frontières, des lois et des autres créatures.

Les nomades des étendues sauvages. Les tribus de centaures vont et viennent dans les régions aux climats tempérés ou chauds, où leurs membres n'ont besoin que de fourrures légères ou de peaux huilées pour supporter les températures peu clémentes. Ce sont des chasseurs-cueilleurs qui se construisent rarement des abris et encore moins de tentes.

Les centaures migrent en traversant des continents entiers et ces migrations durent plusieurs années, ainsi, il se peut qu'une tribu mette plusieurs générations avant de revenir sur les lieux déjà traversés. Des conflits peuvent survenir lors de ces longues migrations, quand les centaures croisent des communautés établies le long de leur itinéraire traditionnel.

Des sédentaires forcés. La tribu abandonne les centaures incapables de suivre le rythme de progression du reste du troupeau. Certains disparaissent dans la nature et personne ne les revoit jamais. Ceux qui parviennent à survivre sans leur tribu décident parfois de vivre auprès d'autres races. Les communautés frontalières apprécient beaucoup les connaissances qu'ils possèdent sur le monde naturel. Nombre de ces communautés doivent leur survie au savoir et la sagacité d'un centaure.

Malgré leur penchant pour la solitude, les centaures échangent avec les elfes et les caravanes de divers humanoïdes bienveillants qu'ils croisent lors de leurs migrations. Un marchand pourrait sauver la vie d'un centaure blessé ou âgé et se voir offrir une vie paisible au sein de sa tribu.

Champignons

Avec pour ciel de la roche déchiquetée et une nuit perpétuelle, l'Ombreterre est une région où se développent toutes sortes de champignons. Les champignons sont les végétaux de ce royaume souterrain et sont vitaux à la survie de nombre d'espèces troglodytes qui les cultivent pour se nourrir et construire des abris dans les impitoyables ténèbres.

Les champignons germent dans la matière organique (le plus souvent des détritus et des cadavres), puis la décomposent pour s'en nourrir. Une fois arrivés à maturité, ils émettent des spores qui, portées même par la plus légère des brises, permettent le développement d'autres champignons.

Les champignons n'ont pas besoin de lumière ni de chaleur pour pousser. Ils prospèrent dans chaque recoin et crevasse de l'Ombreterre. Transformés par la magie qui imprègne ce royaume souterrain, les champignons de l'Ombreterre développent souvent de puissants moyens défensifs ou des capacités d'attaque ou d'imitation. Les plus grands spécimens donnent parfois naissance à des forêts souterraines étendues dans lesquelles vivent et se nourrissent d'innombrables créatures.



Spore gazeuse

On pense que les premières spores gazeuses ont poussé sur des tyrannœils morts dont les cadavres pourrissants ont permis le développement d'un champignon parasite imprégné d'une magie aberrante. Depuis, les spores gazeuses se sont adaptées et forment une espèce végétale à part entière qui pousse rapidement et de manière délibérée sur n'importe quel cadavre pour devenir une caricature à l'aspect inquiétant des habitants les plus redoutés de l'Ombreterre.

Forme de despote tyrannœil. Une spore gazeuse est un champignon sphérique en forme de ballon qui ressemble de loin à un tyrannœil, même si sa véritable nature devient évidente lorsqu'on s'en rapproche. Le monstre possède un « œil » central aveugle et des rhizomes sur sa surface supérieure dont l'aspect fait vaguement penser aux pédoncules oculaires d'un tyrannœil.

Explosion mortelle. Une spore gazeuse est une coquille creuse remplie d'un gaz plus léger que l'air qui lui permet de flotter comme un tyrannœil. Cette coquille explose suite à la plus petite perforation de cette coquille et libère un nuage de spores mortelles. Une créature qui inhale les spores devient leur hôte et meurt souvent en une journée. Son cadavre devient ensuite le terrain de reproduction sur lequel se développent de nouvelles spores gazeuses.

Souvenirs des tyrannœils. Une spore gazeuse qui pousse sur le cadavre d'un tyrannœil s'approprie parfois les souvenirs de son parent décédé. Quand elle explose, ses spores mortelles éjectent également ces souvenirs. Les créatures qui inhalent les spores et survivent à leurs effets s'approprient un ou plusieurs de ces fragments de souvenir et peuvent apprendre des informations utiles sur l'antre du tyrannœil et les sites et créatures dignes d'intérêt à proximité.

Criard

Un criard est un champignon de la taille d'un humain qui pousse un hurlement perçant pour éloigner les créatures qui le dérangent. Certaines créatures se servent de ce champignon comme d'une alarme pour signaler l'approche de proies et divers membres de races intelligentes de l'Ombreterre cultivent des criards à la périphérie de leurs communautés pour décourager les intrus.



Criard
Plante de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 5
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Immunité contre les états assourdi, aveuglé et terrorisé
Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que le criard reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un champignon ordinaire.

Réactions

Hurlement. Quand une lumière vive ou une créature s'approche à 9 mètres ou moins du criard, celui-ci émet un hurlement audible jusqu'à 90 mètres. Le criard continue de hurler jusqu'à ce que la source de gêne se déplace hors de portée et pendant ses 1d4 prochains tours.

Spore gazeuse
Plante de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 5
Points de vie 1 (1d10 – 4)
Vitesse 0 m, vol 3 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)	1 (−5)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états à terre, assourdi, aveuglé, empoisonné, paralysé et terrorisé
Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 5
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Explosion mortelle. La spore gazeuse explose lorsque ses points de vie sont réduits à 0. Chaque créature située à 6 mètres ou moins d'elle doit réussir un jet de Constitution DD 15 pour ne pas subir 10 (3d6) dégâts de poison et contractée une maladie en cas de jet de sauvegarde raté. Les créatures immunisées contre l'état empoisonné le sont aussi contre cette maladie.

Les spores envahissent le corps de la créature malade et la tue au bout d'un nombre d'heures égal à 1d10 + la valeur de Constitution de la créature, à moins que la maladie ne soit soigner avant. Une fois la moitié de cette durée écoulée, la créature devient empoisonnée pendant le reste de la période. Du cadavre de la créature morte germent 2d4 spores gazeuses de taille TP qui atteignent leur taille normale au bout de 7 jours.

Ressemblance inquiétante. La spore gazeuse ressemble à un tyrannœil. Une créature qui peut voir la spore gazeuse peut aussi identifier sa véritable nature en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 15.

Actions

Contact. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât de poison, et la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution pour ne pas contracter la maladie décrite dans le trait Explosion mortelle.

Moisissure violette

Ce champignon violacé se sert de ses antennes à l'allure de racine qui pousse au niveau de son pied pour se déplacer sur le sol des cavernes. Les quatre tiges positionnées sur la masse centrale d'une moisissure violette sont utilisées pour attaquer ses proies et nécroser leurs chairs au moindre contact. Les créatures tuées par une moisissure violette se décomposent rapidement. Une nouvelle moisissure germe sur un cadavre en décomposition et atteint sa taille normale au bout de 2d6 jours.

Moisissure violette
Plante de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 5
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Immunité contre les états assourdi, aveuglé et terrorisé
Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que la moisissure violette reste immobile, il est impossible de la distinguer d'un champignon ordinaire.

Actions

Attaques multiples. La moisissure violette effectue 1d4 attaques de Contact putréfiant.

Contact putréfiant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Charognard rampant

Les charognards rampants dévorent le moindre morceau de chair putride trouvé sur les carcasses et engloutissent les os visqueux restants. De nature agressive, ils attaquent toutes les créatures présentes sur leur territoire et toutes celles qui les dérangent lorsqu'ils se nourrissent.

Des dévoreurs de charognes. Un charognard rampant suit l'odeur de mort qui le mène jusqu'à sa pitance mais évite la compétition avec d'autres créatures charognardes. Ces créatures dégoûtantes se tapissent là où règne la mort et où la mobilité des autres mangeurs de charognes est limitée. Elles apprécient tout particulièrement les grottes, les égouts, les donjons et les marais boisés, mais elles sont également attirées par les champs de bataille et les cimetières.

Le charognard rampant se déplace beaucoup lorsqu'il chasse, ses tentacules reniflant l'air à la recherche d'une odeur de sang ou de décomposition. Dans les tunnels ou les ruines, les charognards rampants se précipitent le long des plafonds jusqu'à leur pitance. Ils évitent ainsi tout contact avec les vases, les otyughs et autres dangereuses créatures habituées à l'obscurité pendant qu'ils attrapent par surprise les proies qui n'ont pas l'idée de lever les yeux.

Des prédateurs patients. Que le charognard soit sous terre ou en pleine chasse nocturne, la lumière est pour lui synonyme de proie potentielle. Il est capable de suivre une source lumineuse à distance pendant des heures dans l'espoir de repérer l'odeur du sang. Malgré sa grande taille, un charognard rampant sait aussi tendre des embuscades dans des recoins cachés en attendant que ses proies approchent.

Lorsqu'il affronte des proies ou des intrus, le charognard rampant laisse agir son poison. Quand la paralysie finit de rigidifier le corps d'une victime, il l'attrape avec ses tentacules et l'emporte vers une corniche élevée ou un passage isolé où il peut la tuer à l'abri. Le monstre reprend ensuite les patrouilles dans son territoire en attendant que son repas s'affine.

Charognard rampant

Aberration de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (−5)	12 (+1)	5 (−3)

Compétence Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. Le charognard rampant est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Pattes d'araignée. Le charognard rampant peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Actions

Attaques multiples. Le charognard rampant effectue deux attaques : une avec ses tentacules et une avec sa morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts perforants.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts de poison et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. La cible est paralysée pendant toute la durée d'action de ce poison. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet du poison dont elle est victime en cas de réussite.





Chevalier de la mort

Quand un paladin ou un chevalier tombe en disgrâce et meurt sans expier ses fautes, un sombre pouvoir peut le transformer en mort-vivant haineux. Un chevalier de la mort est un guerrier squelettique portant un imposant harnois. Sous son heaume, on peut apercevoir le crâne du chevalier et les deux points lumineux plein de malveillance qui brillent au fond de ses orbites.

Pouvoir surnaturel. Le chevalier de la mort conserve son aptitude à lancer des sorts divins, mais ne peut plus utiliser sa magie pour soigner. Un chevalier de la mort attire également des morts-vivants inférieurs qui obéissent à ses ordres. Les chevaliers au service de redoutables fiélons peuvent être entourés de suivants fiélons et non morts-vivants. Les chevaliers de la mort montent souvent des chevaux de guerre squelettique et des destriers noirs.

Immortalité ou rédemption. Un chevalier de la mort peut se relever après avoir été détruit. C'est seulement lorsqu'il expie toute la cruauté dont il a fait preuve pendant toute sa vie ou s'il trouve la rédemption qu'il peut enfin échapper à son purgatoire sous forme de mort-vivant et véritablement mourir.

Lord Soth

La déchéance du seigneur Soth a commencé après que ce héros a sauvé une elfe du nom d'Isolde des griffes d'un ogre. Soth et Isolde sont tombés amoureux, mais il était déjà marié. Il a ordonné à un de ses serviteurs de se débarrasser de sa femme et a été accusé de meurtre, mais il est parvenu à prendre la fuite avec Isolde. Quand son château est tombé lors d'un siège, il a prié pour bénéficier de l'aide des dieux et ceux-ci lui ont demandé d'expier ses méfaits en accomplissant une quête. Mais ses doutes grandissants quant à la fidélité d'Isolde l'ont empêché d'accomplir sa quête d'expiation. Et ce refus est à l'origine d'un cataclysme qui a ravagé le continent. Quand Isolde a donné naissance à un fils, Soth a refusé de croire qu'il pouvait être le sien et a tué femme et enfant. La famille entière a trouvé la mort dans l'incendie qui a emporté le château, mais Soth ne devait pas trouver le repos dans la tombe : il est devenu un chevalier de la mort.

Chevalier de la mort

Mort-vivant de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 20 (bouclier, harnois)
Points de vie 180 (19d8 + 95)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +9, Cha +10
Immunité contre les dégâts nécrotiques et de poison
Immunités contre les états empoisonné, épuisé et terrorisé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langues abyssal et commun
Dangerosité 17 (18000 PX)

Incantation. Le chevalier de la mort est un lanceur de sorts de niveau 19. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par le chevalier de la mort :

Niveau 1 (4 emplacements) : *duel forcé, frappe ardente, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde*
Niveau 3 (3 emplacements) : *arme élémentaire, dissipation de la magie*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, frappe assommante*
Niveau 5 (2 emplacements) : *vague destructrice (nécrotique)*

Motiver les morts-vivants. À moins qu'il ne soit neutralisé, le chevalier de la mort et les morts-vivants qu'il désigne et se situent dans un rayon de 18 mètres autour de lui sont avantagés lors des jets de sauvegarde contre les aptitudes qui renvoient les morts-vivants.

Résistance à la magie. Le chevalier de la mort est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

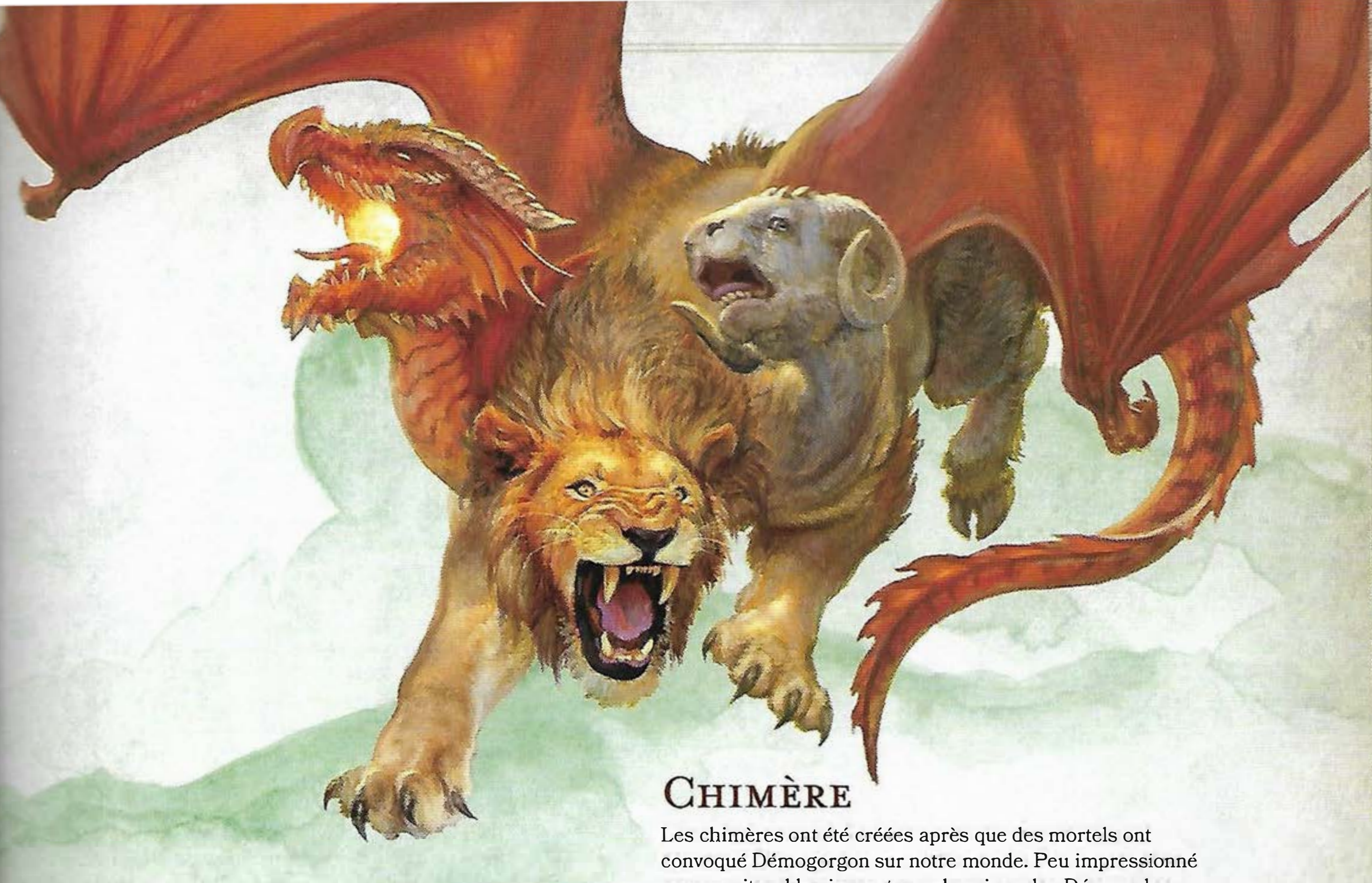
Attaques multiples. Le chevalier de la mort effectue trois attaques avec son épée longue.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8+5) dégâts tranchants, ou 10 (1d10+5) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains, plus 18 (4d8) dégâts nécrotiques.

Orbe de feu infernal (1/jour). Le chevalier de la mort peut projeter une boule de feu magique qui explose en un point situé à 36 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. Les créatures situées dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. Le feu dans cette sphère contourne les angles. Une créature subit 35 (10d6) dégâts de feu et 35 (10d6) dégâts nécrotiques si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

Réactions

Parade. Le chevalier de la mort ajoute 6 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer ainsi.



Chimère

Créature monstrueuse de Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (−4)	14 (+2)	10 (+0)

Compétence Perception +8
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18
Langue comprend le draconique mais ne peut pas parler
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Actions

Attaques multiples. La chimère effectue trois attaques : une avec sa morsure, une avec ses cornes et une avec ses griffes. Quand son souffle de feu est disponible, elle peut l'utiliser à la place de sa morsure ou de ses cornes.

Cornes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12+4) dégâts contondants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Souffle de feu (Recharge 5–6). La tête de dragon souffle un cône de feu de 4,50 mètres. Les créatures dans le cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ; elles subissent 31 (7d8) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié seulement en cas de réussite.

Chimère

Les chimères ont été créées après que des mortels ont convoqué Démogorgon sur notre monde. Peu impressionné par ces pitoyables invocateurs, le prince des Démons les a transformés, dès son apparition, en horribles monstruosités aux têtes multiples. C'est ainsi que les premières chimères sont apparues.

Douée d'une cruauté toute démoniaque, une chimère est le sinistre rappel de ce qui advient lorsque les princes démons trouvent un moyen de s'introduire sur le plan Matériel. Les plus nombreuses ont la croupe d'une grande chèvre, les pattes avant d'un lion et les ailes de cuir d'un dragon, ainsi que les têtes de chacune de ces trois créatures. Ce monstre aime surprendre ses victimes en volant et en attaquant en piqué pour envelopper ses proies dans le feu de son souffle avant de se poser.

Une créature conflictuelle. Une chimère regroupe les pires aspects des trois animaux qui la composent. Sa tête de dragon la pousse à agresser, piller et accumuler toujours plus de trésors. Sa tête de lion l'incites à chasser et à tuer les redoutables créatures menaçant son territoire et sa tête de chèvre est à l'origine de son entêtement et de sa cruauté, raison pour laquelle elle se bat jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Ces trois aspects poussent la chimère à délimiter un territoire d'une quinzaine de kilomètres de large. Elle se nourrit de gibier et considère les puissantes créatures comme des rivales qu'elle doit humilier et vaincre. Dragons, griffons, manticores, pérytons et vouivres sont ses plus grands adversaires.

En chasse, la chimère n'hésite pas à s'amuser, si cela ne la met pas en danger. Elle goûte la crainte ressentie par les faibles créatures qu'elle rencontre et les souffrances qu'elle leur inflige. Le monstre joue souvent avec sa proie, cessant prématurément ses attaques pour revenir un peu plus tard afin d'achever sa victime blessée et terrorisée.

Au service du mal. Les chimères sont loin d'être intelligentes, mais leur ego tout draconique fait d'elles des créatures sensibles aux flatteries et aux cadeaux. Une chimère peut épargner un voyageur s'il lui propose trésor et nourriture. Un scélérat pourrait gagner la fidélité d'une chimère en la nourrissant convenablement et en lui offrant régulièrement des trésors.



CHUUL

Aberration de Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

Compétence Perception +4
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue comprend le profond mais ne peut pas parler
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Amphibie. Le chuul peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Perception de la magie. Le chuul perçoit la magie à volonté sur un rayon de 36 mètres autour de lui. Ce trait spécial fonctionne, par ailleurs, comme le sort de *détection de la magie*, mais n'est pas lui-même magique.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chuul effectue deux attaques de pince. S'il empoigne une créature, il peut également utiliser une fois ses tentacules.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants. La cible est empoignée (évasion DD 14) si elle est de Grande taille ou plus petite et que le chuul n'empoigne pas déjà deux autres créatures.

Tentacules. Une créature empoignée par le chuul doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. La cible est paralysée tant que ce poison fait effet. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet en cas de réussite.

CHUUL

Survivants de l'antique empire des aboleths, les chuuls sont des crustacés modifiés par les aboleths qui les ont aussi dotés d'une conscience. Ainsi, depuis l'aube des temps, ils obéissent aux directives implantées dans leur esprit par leurs créateurs.

Des reliques primitives. À l'aube du monde, les aboleths régnaient sur un vaste empire englobant la totalité des océans. À cette époque, les aboleths manipulaient une puissante magie et soumettaient les esprits des premières créatures du royaume naissant des mortels. Ils étaient toutefois étroitement liés à l'eau et ne pouvaient imposer leur volonté sans serviteurs en dehors de celle-ci. C'est dans ce but qu'ils ont créé les chuuls.

Parfaitement obéissants, les chuuls ravissent des créatures intelligentes et de la magie pour le compte des aboleths. Ils ont été conçus pour résister au passage du temps, voilà pourquoi leur taille et leur force ont tant augmenté depuis la préhistoire. Les aboleths les ont libérés quand leur empire s'est effondré suite à l'avènement des dieux. Ces créatures continuent d'accomplir les tâches que les aboleths leur ont confiées, en amassant patiemment trésors et magie et en consolidant leur puissance.

Des gardiens infatigables. Les chuuls surveillent toujours les ruines de l'antique empire des aboleths. Ils continuent de suivre en silence les ordres donnés il y a une éternité. Des rumeurs et de vieilles cartes incitent parfois les chasseurs de trésors à fouiller ces ruines, mais la mort est la seule et unique récompense de ces audacieux.

Toutes les richesses transportées par les explorateurs capturés viennent grossir les trésors protégés par les chuuls. Ces êtres sont capables de ressentir la magie à distance. Ce sens vient compléter l'élan inné qui les pousse à tuer des explorateurs, à s'emparer de leur équipement et à les enfouir dans des lieux secrets occupés par les aboleths il y a une éternité.

Des serviteurs dans l'attente. Même si l'antique empire des aboleths n'est plus depuis fort longtemps, les liens psychiques qui les unissent à leurs serviles créations restent intacts. Les chuuls en contact avec des aboleths reprennent immédiatement leur ancien rôle et font de leur mieux pour atteindre les sinistres objectifs de leurs maîtres.



Cockatrice

Créature monstrueuse de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 27 (6d6 + 6)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être pétrifiée par magie. En cas d'échec, le corps de la créature commence à se transformer en pierre et elle est entravée. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée pendant 24 heures.

Cockatrice

La cockatrice ressemble à l'hideux hybride d'un lézard, d'un oiseau et d'une chauve-souris que l'on connaît surtout pour sa capacité à transformer la chair en pierre. L'alimentation de ces créatures omnivores se compose de baies, noix, fleurs et petits animaux tels qu'insectes, souris et grenouilles, mais surtout des choses qu'il peut engloutir d'une bouchée. Ce monstre ne représenterait pas une menace pour quiconque s'il ne réagissait pas de manière aussi violente et frénétique au moindre danger. Une cockatrice fonce sur la moindre menace en volant, en braillant et en battant follement des ailes, tête en avant pour donner des coups de bec. La plus petite égratignure infligée par le bec d'une cockatrice peut condamner sa victime qui voit alors son corps se transformer peu à peu en pierre.



Couatl

Les couatls sont des créatures ophidiennes, bienveillantes, perspicaces et très intelligentes. Leurs ailes aux couleurs vives et leur comportement apaisé témoignent de leurs origines célestes.

Agents divins. Les couatls ont été créés par un dieu bienveillant que plus personne ne vénère depuis l'aube des temps et que tout le monde a oublié, à l'exception des couatls qui le servent en tant que gardiens et agents. La plupart des missions divines que ce dieu a confiées à ses créatures sont depuis longtemps accomplies, avec plus ou moins de succès. Toutefois, un certain nombre de couatls continuent de garder un site ou un objet de grand pouvoir, d'attendre qu'une prophétie se réalise ou de protéger les descendants des créatures qu'ils devaient autrefois conseiller et défendre. Quelle que soit la tâche d'un couatl, celui-ci préfère rester discret et ne révéler sa présence qu'en dernier recours.

Diseurs de vérité. Un couatl ne peut pas mentir mais il peut garder pour lui certaines informations, répondre à des questions de manière évasive ou laisser des créatures arriver à de fausses conclusions si cela lui permet de protéger quelque chose, de tenir une promesse ou de garder le secret sur son existence.

Vieux et rares. Les couatls peuvent vivre très longtemps sans aucun moyen de subsistance. Ils peuvent même survivre sans air. Les maladies et le passage du temps peuvent néanmoins venir à bout de ces créatures. Un couatl sent sa fin venir une centaine d'années avant qu'elle n'arrive effectivement, sans avoir aucun indice sur les raisons de son trépas.

Un couatl accepte son destin s'il a déjà accompli la mission qu'on lui avait confiée. Cependant, si l'imminence de sa mort met en péril l'atteinte de ses objectifs, il se met activement en quête d'un autre couatl pour se reproduire.

Le rituel de reproduction des couatls est une danse gracieuse et élaborée faite de magie et de lumière qui aboutit à la création d'un œuf à l'aspect de gemme duquel éclot un jeune couatl. Le parent à l'origine de l'accouplement oriente l'éducation du petit en fonction des tâches dont il a la charge pour que son rejeton l'aide à accomplir une éventuelle mission encore inachevée.

Couatl

Céleste de taille Moyenne, Loyal Bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +7, Cha +6
Résistance aux dégâts radiants
Immunité contre les dégâts psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 15
Langues toutes, télépathie 36 m
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du couatl est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Le couatl peut lancer les sorts suivants de manière innée avec des composantes verbales seulement :

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, détection du mal et du bien*
3/jour chacun : *bénédiction, bouclier, création de nourriture et d'eau, protection contre le poison, restauration inférieure, sanctuaire, soins des blessures*
1/jour chacun : *restauration supérieure, rêve, scrutation*

Armes magiques. Les attaques d'arme du couatl sont magiques.

Esprit protégé. Le couatl est immunisé contre la scrutation et tous les effets susceptibles de percevoir ses émotions, de lire ses pensées ou de savoir où il se trouve.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d6+5) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 24 heures. Elle est inconsciente tant que le poison fait effet. Une autre créature peut effectuer une action pour secouer la cible afin qu'elle reprenne connaissance.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature de taille Moyenne ou plus petite. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 15). Jusqu'au terme de l'empoignade, la cible est entravée et le couatl ne peut pas comprimer une autre cible.

Changer de forme. Le couatl peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets revêtus ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du couatl) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le couatl conserve ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, ses modes de déplacement, sa Force, sa Dextérité et autres actions sont remplacés par ceux de sa nouvelle forme. En outre, il obtient toutes les statistiques et capacités (à l'exception des aptitudes de classe, des actions légendaires et des actions d'antre) que possède la nouvelle forme et que lui ne possède pas. Si la forme adoptée peut effectuer des attaques de morsure, le couatl peut utiliser sa propre morsure sous cette forme.

Crânefeu

Une traînée de flammes vertes et les échos d'un rire démentiel accompagnent un crâne dénué de corps qui patrouille sur son territoire. Quand le crânefeu mort-vivant débusque des intrus, il les attaque à l'aide des rayons ardents projetés par ses yeux et des sorts encore présents dans les sombres recoins de sa mémoire.

Les adeptes de la magie noire créent des crânefeux à partir des restes de magiciens décédés. Une fois le rituel accompli, des flammes vertes surgissent du crâne, ce qui indique la réussite de cette horrible transformation.

Vestiges d'une vie. Un crânefeu se souvient à peine de sa vie antérieure. Il peut s'exprimer de son ancienne voix et se souvenir des événements importants de son passé, mais tout ceci n'est qu'un faible écho de son ancienne personnalité. Sa transformation en mort-vivant lui permet cependant de conserver toutes les capacités magiques qu'il possédait de son vivant et de lancer des sorts tout en ignorant les composantes matérielles et somatiques qu'il ne peut plus employer.

Liés pour l'éternité. Intelligent et vigilant, un crânefeu sert son créateur en protégeant sa cache aux trésors, une salle secrète ou un individu particulier. Un crânefeu suit les directives qui lui ont été données lors de sa création, en les appliquant à la lettre. Le maître d'un crânefeu doit donc formuler ses instructions avec soins s'il veut que la créature accomplisse ses tâches comme prévu.

Auréolés de flammes. Les flammes qui enveloppent un crânefeu brûlent continuellement et émettent une lumière vive que la créature contrôle. Ces flammes lui servent d'arme. Il les concentre au travers de ses orbites pour projeter des rayons ardents.

Reconstitution magique. Les fragments fracassés d'un crânefeu se ressoudent à moins de les asperger d'eau bénite ou de les cibler avec un sort de *dissipation de la magie* ou *lever une malédiction*. S'il ne peut plus accomplir les tâches dont il a la charge, le crânefeu reconstitué n'est plus redevable envers quiconque et peut agir de manière autonome.

De nature morte-vivante. Un crânefeu n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.



Crânefeu

Mort-vivant de Très Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 40 (9d4 + 18)
Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Arcanes +5, Perception +2
Résistance aux dégâts de foudre, nécrotiques et perforants
Immunité contre les dégâts de feu, de froid et de poison
Immunité contre les états à terre, charmé, empoisonné, paralysé et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue commun
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Illumination. Le crânefeu diffuse soit une lumière faible sur un rayon de 4,50 mètres, soit une lumière vive sur un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 4,50 mètres supplémentaires. Il peut passer de l'une à l'autre de ces deux options par une action.

Incantation. Le crânefeu est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Aucune composante matérielle ou somatique n'est nécessaire pour lancer ses sorts. Voici les sorts de magicien préparés par le crânefeu :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bouclier, projectile magique*
Niveau 2 (2 emplacements) : *flou, sphère de feu*
Niveau 3 (1 emplacement) : *boule de feu*

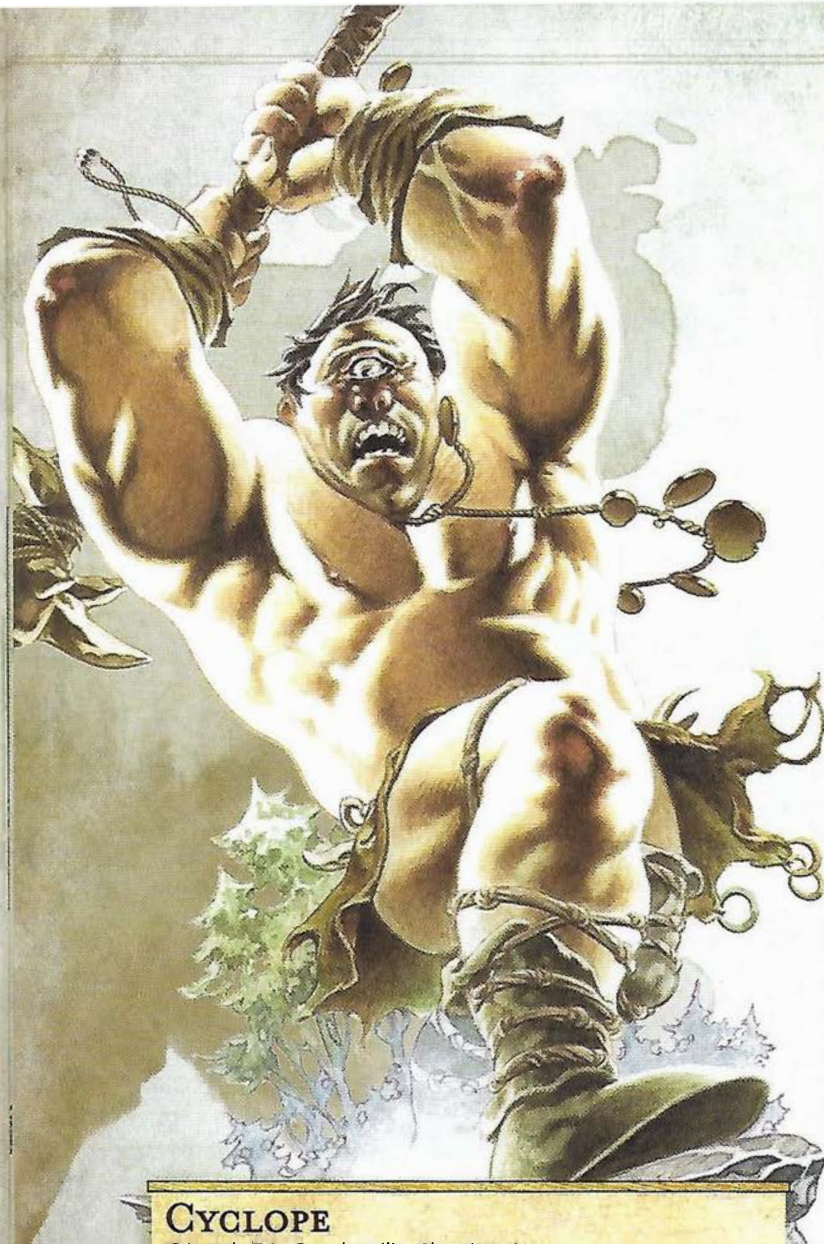
Reconstitution. Si le crânefeu est détruit, il récupère la totalité de ses points de vie en une heure à moins que de l'eau bénite soit déversée sur ses restes ou qu'ils soient la cible d'un sort de *dissipation de la magie* ou *lever une malédiction*.

Résistance à la magie. Le crânefeu est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le crânefeu utilise deux fois son rayon de feu.

Rayon de feu. *Attaque de sort à distance :* +5 pour toucher, portée 9 m, une cible. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de feu.



Cyclope

Les cyclopes sont des géants avec un seul œil qui vivotent tant bien que mal dans les contrées sauvages. Isolationnistes par nature, ils évitent tout contact avec d'autres races et tentent de repousser les étrangers hors de leur territoire.

Non croyant. Les légendes affirment que les cyclopes sont les rejetons d'un des dieux des géants, mais ils ne prêtent pas vraiment attention aux dieux, quels qu'ils soient. Ils ne trouvent aucune utilité aux prières et n'apprécient pas les cérémonies qu'ils considèrent comme compliquées et étrangères à leurs coutumes. Un cyclope qui peut bénéficier d'un avantage direct conféré par un site de puissance divine ou qui est menacé par une créature ou une force surnaturelle rendra néanmoins hommage aux dieux aussi longtemps que la menace ou que l'avantage persiste.

Rustique. Malgré leur intelligence moyenne, les cyclopes vivent simplement et surveillent leurs troupeaux d'animaux (leur nourriture) dans des régions isolées. Un cyclope préfère vivre seul ou au sein d'une petite cellule familiale. Il installe sa tanière dans des grottes, des ruines ou des structures rudimentaires d'argile séchée qu'il bâtit lui-même. Un cyclope rentre ses animaux dans sa tanière qui lui sert alors d'étable et dont il ferme l'entrée avec des rochers lorsque vient la nuit.

La tanière d'un cyclope se situe à une journée de marche d'une autre afin que ces créatures puissent se rencontrer pour échanger des biens ou se reproduire. Ils fabriquent armes et outils en bois et en pierre, mais utilisent aussi le métal qu'ils parviennent à trouver. Les cyclopes comprennent le géant, mais ils n'écrivent pas et parlent peu. Ils utilisent plutôt des grognements et des gestes pour interagir entre eux.

Les cyclopes n'utilisent pas de monnaie pour leurs échanges, mais de l'or, des coquillages et autres objets colorés et brillants comme les bijoux. Un cyclope peut porter un collier composé de plumes et de pièces d'argent, mais également de gobelets en étain, de couverts de table et autres bouts de ferraille inutiles.

Benêts. Les cyclopes ne sont pas réputés pour leur capacité à réfléchir et à établir des stratégies. Lents à assimiler de nouvelles notions et respectueux de leurs coutumes et de leurs traditions, l'innovation est pour eux un concept compliqué. Même si les cyclopes représentent une menace terrifiante en combat grâce à leur taille et à leur force, des adversaires malins peuvent souvent leur tendre des pièges.

On peut soumettre des cyclopes par la crainte grâce à de voyantes démonstrations de magie. Comme ils s'y connaissent très peu en magie, on peut les tromper en faisant passer un sorcier, un prêtre ou un autre utilisateur de magie pour une puissante entité divine. Quoi qu'il en soit, leur orgueil les pousse souvent à réagir avec violence et vindicte dès qu'ils comprennent que l'individu qu'ils prenaient pour un « dieu » est en réalité un simple mortel.

Cyclope

Géant de Très Grande taille, Chaotique Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (−1)	6 (−2)	10 (+0)

Sens Perception passive 8
Langue géant
Dangerosité 6 (2300 PX)

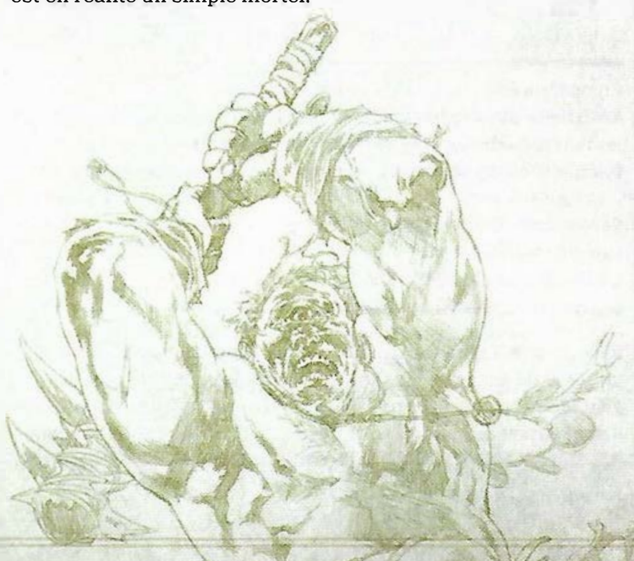
Perception des distances faussée. Le cyclope est désavantagé lors des jets d'attaque effectués contre une cible distance de plus de 9 mètres.

Actions

Attaques multiples. Le cyclope effectue deux attaques avec sa massue.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8+6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 28 (4d10+6) dégâts contondants.





Demi-dragon

Quand un dragon métamorphosé s'accouple avec une créature, l'union aboutit parfois à la naissance d'un enfant demi-dragon. Une créature peut également être transformée en demi-dragon en étant prise pour cible par le sort d'un magicien fou ou après s'être immergée dans du sang de dragon lors d'un rituel. Dans tous ces cas, la créature résultante combine l'essence d'un dragon avec la forme de sa race d'origine. Quelles que soient leurs origines, tous les demi-dragons ont des traits et un aspect similaires, ils acquièrent des moyens de perception spéciaux, une résistance à une énergie destructive et un souffle qui leur sert d'arme.

De nature draconique. Les demi-dragons ne peuvent pas avoir d'enfant par des moyens naturels. Ceux qui souhaitent se reproduire doivent trouver d'autres moyens et presque tous impliquent l'utilisation de la magie. À titre de compensation, les demi-dragons bénéficient d'une longue durée de vie. Si l'on omet les mésaventures imprévues, l'espérance de vie d'un demi-dragon est deux fois plus élevée que celle de son parent non draconique. Ainsi, un humain demi-dragon peut vivre un peu plus d'un siècle et demi.

Les demi-dragons héritent des mêmes traits de caractère que leur géniteur draconique. Ainsi les demi-dragons d'or sont souvent discrets et mystérieux, là où les demi-dragons de cuivre sont espiègles et enjoués. Les demi-dragons verts sont fourbes alors que les demi-dragons blancs sont souvent des brutes un peu stupides. Ces traits de caractère sont tempérés par l'autre lignée du demi-dragon, mais l'avarice, l'arrogance et la paranoïa sont des caractéristiques communes à tous, même aux demi-dragons d'alignement Bon.

Archétype de demi-dragon

Une bête, un humanoïde, un géant ou une créature monstrueuse peut devenir un demi-dragon. La créature conserve ses statistiques, à l'exception des indications suivantes.

Indice de dangerosité. Pour éviter de recalculer l'indice de dangerosité de la créature, appliquez l'archétype sur une créature qui satisfait la condition optionnelle indiquée dans la table des souffles au bas de la page. Sinon, recalculez l'indice après application de l'archétype en utilisant les indications du *Dungeon Master's Guide*.

Sens. Le demi-dragon acquiert la vision aveugle dans un rayon de 3 mètres et la vision dans le noir sur un rayon de 18 mètres.

Résistances. Le demi-dragon bénéficie d'une résistance à un type de dégâts défini par sa couleur.

Couleur	Résistance aux dégâts
Noir ou cuivre	Acide
Bleu ou bronze	Foudre
Airain, or ou rouge	Feu
Vert	Poison
Argent ou blanc	Froid

Langues. Le demi-dragon parle le draconique en plus des autres langues qu'il connaît déjà.

Nouvelle action : souffle. La part draconique du demi-dragon lui confère une attaque de souffle. La taille du demi-dragon détermine le fonctionnement de cette action.

Vétéran demi-dragon rouge

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Résistance aux dégâts de feu
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, draconique
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Actions

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques avec son épée longue. S'il a une épée courte en main, il peut également effectuer une attaque avec cette arme.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

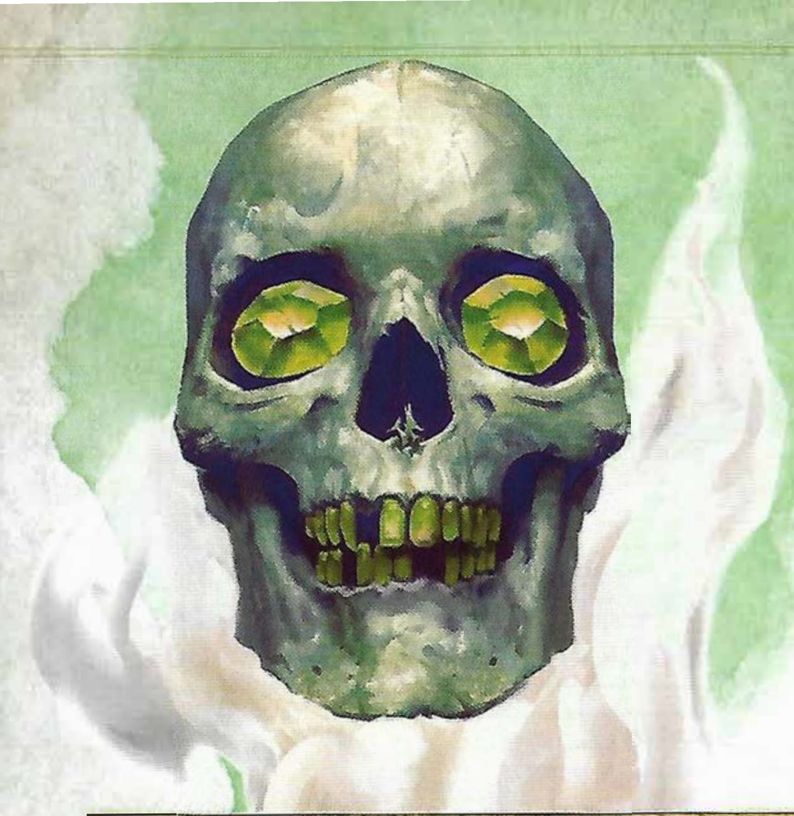
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Souffle de feu (Recharge 5–6). Le vétéran souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ; elles subissent 24 (7d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Taille	Souffle	Condition optionnelle
Grande ou moins	Comme un dragonnet	Dangerosité 2 ou plus
Très Grande	Comme un jeune dragon	Dangerosité 7 ou plus
Gigantesque	comme un dragon adulte	Dangerosité 8 ou plus

Exemple de demi-dragon

Dans l'exemple ci-dessus, l'archétype de demi-dragon a été appliqué à un vétéran humain pour créer un vétéran demi-dragon rouge. Le harnois remplace le clibanion.



« Moi, Acérérak l'Éternel, vous invite à une mort tragique et prématurée. Venez piller mes trésors, si vous l'osez, pauvres fous ! D'autres ont déjà tenté leurs chances ! Tous ont échoué ! Vos peaux tapisseront les murs et vos os le sol de ma tombe. Je suis le seul que la mort ne peut atteindre. Je suis le seul qui connaisse le secret de la véritable immortalité ! »

— Épitaphe d'une demi-liche

Demi-liche

Mort-vivant de Très Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 80 (20d4)
Vitesse 0 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +11, Sag +9, Cha +11
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques magiques
Immunité contre les dégâts de poison, nécrotiques et psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états à terre, assourdi, charmé, empoisonné, épuisé, étourdi, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 18 (20000 PX)

Évitement. Si la demi-liche est la cible d'un effet qui l'autorise à effectuer un jet de sauvegarde pour avoir une chance de ne subir que la moitié des dégâts, au lieu de cela elle ne subit aucun dégât si elle réussit le jet de sauvegarde et la moitié seulement si elle le rate.

Immunité contre le renvoi. La demi-liche est immunisée contre les effets renvoyant les morts-vivants.

Résistance légendaire (3/jour). La demi-liche peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Absorption de vie. La demi-liche prend pour cibles jusqu'à trois créatures situées à 3 mètres ou moins d'elle dans son champ de vision. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 pour ne pas subir 21 (6d6 dégâts nécrotiques). La demi-liche récupère un montant de points de vie égal aux dégâts totaux infligés à toutes les créatures.

Hurlement (recharge 5–6). La demi-liche pousse un hurlement terrifiant. Les créatures situées à 9 mètres ou moins autour d'elle et qui entendent ce hurlement doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas voir leur total actuel de points de vie réduit à 0. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature est terrorisée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions légendaires

La demi-liche peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle choisit parmi celles décrites ici. Elle ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La demi-liche récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Absorption d'énergie (coûte 2 actions). Les créatures situées à 9 mètres ou moins de la demi-liche doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde DD 15. En cas de jet de sauvegarde raté, le total maximum de points de vie de la créature est réduit de 10 (3d6) par magie. La créature meurt si son total maximum de points de vie tombe à 0 à cause de cet effet. Le total maximum de points de vie d'une créature peut être restauré grâce au sort *restauration supérieure* ou à une magie similaire.

Nuage de poussière. La demi-liche fait tournoyer par magie ses restes poussiéreux. Chaque créature située à 3 mètres ou moins de la demi-liche, y compris celles positionnées derrière l'angle d'un mur, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour de la demi-liche. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre cet effet jusqu'à la fin du prochain tour de la demi-liche.

Vile malédiction (coûte 3 actions). La demi-liche cible une créature située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être maudite par magie. Jusqu'à la fin de cette malédiction, la cible est désavantagée lors de ses jets d'attaque et de sauvegarde. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à la malédiction dont elle est victime dès qu'elle réussit.

Vol. La demi-liche s'envole sur une distance égale à la moitié de sa vitesse de vol.

Demi-liche

L'immortalité dont bénéficie une liche ne dure que si elle parvient à livrer régulièrement des âmes mortelles en pâture à son phylactère. Si elle faiblit ou ne parvient pas à accomplir cette tâche, ses os tombent en poussière, à l'exception de son crâne. Cette « demi-liche » renferme un fragment seulement de la force vitale malfaisante de la liche initiale, mais celui-ci suffit pour que ces restes se réaniment et prennent une forme fantomatique si on les dérange. Le crâne pousse alors un hurlement terrifiant capable de tuer les créatures les plus sensibles et de faire trembler les autres de peur. Si on la laisse en paix, la demi-liche s'effondre et retourne à son immobilité sans vie.

Il est rare que les liches souhaitent devenir des demi-liches, car cette transformation met un terme à l'existence qu'elles espéraient conserver en devenant des morts-vivants. Quoi qu'il en soit, le temps peut éroder la raison et la mémoire d'une liche, au point qu'elle se replie dans son antique tombe en oubliant de s'approvisionner en âmes. Les sorts qu'elle connaissait disparaissent de son esprit et elle ne peut plus canaliser l'énergie magique qu'elle manipulait autrefois en tant que liche. Mais même sous forme de simple crâne, elle reste un adversaire mortel et difficile à abattre.

Une existence durable. Le phylactère d'une liche survit, même après sa régression à l'état de demi-liche. Tant que son phylactère reste intact, la demi-liche ne peut pas être définitivement détruite. Son crâne se reforme en 1d10 jours et la créature retrouve ainsi son déplorable état initial. Si elle a assez de présence d'esprit, la demi-liche peut retrouver sa puissance d'antan en livrant ne serait-ce qu'une seule âme en pâture à son phylactère. Ce faisant, elle retrouve sa forme de liche et reconstitue son corps de mort-vivant.

De nature morte-vivante. Une demi-liche n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir. Sa volonté d'exister est telle qu'elle possède toujours le nombre maximum, et non le nombre moyen, de points de vie sur chacun de ses dés de vie.

L'antre d'une demi-liche

Une demi-liche cache ses trésors et ses restes matériels dans une tombe labyrinthique bondée de monstres et truffée de pièges. Au cœur de ce dédale repose le crâne de la demi-liche et le reste de ses ossements couverts de poussière.

Dans sa crypte, une demi-liche dispose de ses actions d'antre et d'utilisations supplémentaires de ses actions légendaires. La totalité de son antre possède des caractéristiques uniques. L'indice de dangerosité d'une demi-liche dans son antre s'élève à 20 (24 500 PX).

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'elle perd en cas d'égalité), la demi-liche lance un d20. Sur un résultat de 11 ou plus, elle effectue une action d'antre pour produire l'un des effets suivants. Elle ne peut produire le même effet deux rounds d'affilée.

- La tombe tremble violemment sur ses fondations pendant un moment. Les créatures debout sur le sol de la tombe doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas tomber à terre.
- La demi-liche cible une créature située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. Un *champ d'antimagie* remplit l'emplacement occupé par la cible et se déplace avec elle jusqu'au round suivant, à 20 lors du décompte de l'initiative.
- La demi-liche cible un nombre quelconque de créatures situées dans un rayon de 9 mètres dans son champ de vision. Aucune de ces créatures ne peut récupérer de points de vie jusqu'au prochain round, à 20 lors du décompte de l'initiative.

Traits de l'antre

Un ou plusieurs des effets suivants peuvent affecter la tombe d'une demi-liche :

- La première fois qu'une créature dont l'alignement n'est pas Mauvais entre à l'intérieur de la tombe, elle subit 16 (3d10) dégâts nécrotiques.
- Les monstres dans la tombe sont avantagés lors des jets de sauvegarde contre les états charmés et terrorisés, et contre les aptitudes de renvoi des morts-vivants.
- La tombe est protégée contre les voyages magiques que la demi-liche n'a pas autorisés au préalable. Les créatures ne peuvent pas se téléporter dans la tombe ou en dehors et elles ne peuvent pas utiliser le voyage planaire pour y entrer ou en sortir. Les effets de téléportation ou de voyage planaire fonctionnent à l'intérieur de la tombe tant qu'ils ne sont pas utilisés pour quitter la tombe ou y entrer.

Si la demi-liche est détruite, ces effets disparaissent au bout de 10 jours.

Acerérak et ses disciples

La transformation en demi-liche n'est pas une fin déplaisante pour toutes les liches. Provoquée de manière délibérée, cette transformation est une étape de plus sur la sombre voie de l'évolution. La liche Acerérak, un puissant magicien, démonologue et maître tristement célèbre de la Tombe des horreurs, a anticipé sa propre transformation en incrustant des gemmes enchantées dans les orbites de son crâne et dans sa mâchoire. Chacune de ces pierres précieuses avait le pouvoir de capturer les âmes données ensuite en pâture à son phylactère.

Acerérak s'est séparé de son corps physique, sachant qu'il allait se décomposer et se dissoudre alors qu'il voyageait dans les plans sous forme de conscience désincarnée. Si quelqu'un touchait son crâne, unique vestige de son corps physique, les gemmes absorbaient l'âme de l'insolent intrus qui avait osé s'aventurer dans sa tombe et la transféraient par magie vers son phylactère.

Les liches qui suivent l'exemple d'Acerérak pensent qu'en se débarrassant de leur corps physique, elles peuvent poursuivre leur quête de puissance au-delà du monde des mortels. Tout comme leur démiurge, elles ont mis leurs ossements à l'abri dans des chambres fortes convenablement protégées, en utilisant des gemmes spirituelles pour alimenter leur phylactère et détruire les aventuriers qui osent s'introduire dans leur antre.

Acerérak ou une demi-liche similaire possède un indice de dangerosité de 21 (33 000 PX) ou de 23 (50 000 PX) si on l'affronte dans son antre. Elle peut également effectuer l'action supplémentaire suivante :

Séquestrer une âme. La demi-liche cible une créature située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 19. En cas d'échec, l'âme de la cible est enfermée par magie dans une des gemmes de la demi-liche. Tant que son âme est séquestrée de la sorte, le corps de la cible et tout l'équipement qu'elle porte cessent d'exister. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle subit 24 (7d6) dégâts nécrotiques et, si les dégâts réduisent ses points de vie à 0, son âme est enfermée comme si elle avait raté son jet de sauvegarde. Une âme séquestrée dans une gemme pendant 24 heures est dévorée et cesse d'exister.

Si les points de vie de la demi-liche tombent à 0, elle est détruite et tombe en poussière, en ne laissant que ses gemmes derrière elle. La destruction d'une gemme libère les âmes séquestrées à l'intérieur. Leurs corps réapparaissent dans les emplacements inoccupés les plus proches de la gemme, dans l'état où ils étaient au moment de leur séquestration.



DÉMONS

Engendrés dans les strates infinies des Abysses, les démons sont l'incarnation du chaos et du mal : des engins de destruction que leur forme monstrueuse parvient à peine à contenir. Dénués de compassion, d'empathie ou de clémence, ils existent uniquement pour détruire.

Rejetons du chaos. Les démons créés par les Abysses sont des extensions de ce plan et prennent forme spontanément à partir de la crasse et du carnage. Certains sont des monstruosités uniques, d'autres des spécimens uniformes et pratiquement tous identiques. D'autres encore (comme dans le cas des mânes) naissent des âmes des mortels rejetés ou maudits par les dieux ou d'âmes piégées dans les Abysses.

Des promotions capricieuses. Les démons ne respectent que la puissance. Un démon supérieur commande des hordes hurlantes de démons inférieurs, car il peut détruire tout sous-fifre qui ose lui désobéir. Le statut d'un démon s'améliore en fonction du sang qu'il fait couler ; plus les ennemis tombent devant lui et plus sa puissance augmente.

Un démon peut naître sous forme de mânes, puis devenir un dretch pour finalement se transformer en vrock après une interminable période passée à combattre et à survivre dans les Abysses. Ce genre de promotion est pourtant rare, car la plupart des démons sont détruits avant de devenir aussi puissants. Les survivants les plus redoutables rejoignent les rangs des seigneurs démons qui risquent à tout moment de déchirer les Abysses à cause de leurs guerres incessantes.

En dépensant une puissance magique considérable, les seigneurs démons peuvent améliorer la forme de démons inférieurs, même si ce type de promotion n'est jamais dû aux exploits ou aux réussites d'un démon. Un seigneur démon pourrait transformer un mâne en quasit parce qu'il a besoin d'un espion invisible, ou une armée de dretchs en hezrous lorsqu'il part en guerre contre un seigneur rival. Les seigneurs démons permettent rarement aux démons de s'élever dans la hiérarchie, de crainte de créer par mégarde des rivaux susceptibles de les évincer.

Les invasions abyssales. Où qu'ils soient dans les Abysses, les démons sont toujours à la recherche de portails ouvrant sur d'autres plans. Ils sautent sur chaque occasion de s'échapper de leur royaume natal pour répandre leur sombre influence partout dans le multivers, en démantelant l'œuvre des dieux, en anéantissant les civilisations, en réduisant le cosmos à l'état de ruine et en le plongeant dans le désespoir.

Certaines des plus sombres légendes du royaume des mortels évoquent la destruction du monde provoquée par des démons échappés des Abysses. De ce fait, même des nations rivales en plein conflit mettront leurs différends de côté pour contenir l'invasion de démons ou pour refermer des brèches abyssales avant que ces fiélons n'en surgissent.

Des signes de corruption. Les démons portent en eux la souillure de la corruption abyssale et leur simple présence détériore le monde. Les plantes se flétrissent et meurent là où apparaissent des brèches abyssales et des démons. Les animaux évitent les sites où un démon a commis un meurtre. Une puanteur persistante, un froid implacable, une chaleur étouffante ou des ombres persistantes peuvent sévir sur le site d'une infestation démoniaque, comme autant de signes de leur présence.

Un mal éternel. À l'extérieur des Abysses, la mort est une gêne mineure qu'aucun démon ne craint. Les armes ordinaires ne peuvent stopper ces fiélons et nombre d'entre eux résistent aux sorts les plus puissants. Quand un héros chanceux parvient à vaincre un démon en combat, celui-ci se dissout en ichor à l'odeur nauséabonde et se reforme instantanément

dans les Abysses, son esprit et son essence intacts, mais plein d'une haine ardente. Le seul moyen de détruire véritablement un démon consiste à l'affronter dans les Abysses et à le tuer là-bas.

Une essence protégée. Un puissant démon peut prendre des mesures pour protéger son essence vitale en appliquant des méthodes secrètes et en utilisant des métaux abyssaux afin de créer une amulette dans laquelle il injecte un fragment de son essence. Si la forme abyssale du démon est détruite, l'amulette lui permet de se reformer à l'endroit et au moment de son choix.

Obtenir l'amulette d'un démon est une entreprise dangereuse et le simple fait de rechercher un tel objet risque d'attirer l'attention du démon qui l'a créée. Une créature en possession d'une telle amulette peut obliger le démon à qui appartient l'essence vitale qu'elle contient à lui obéir et lui infliger de grandes souffrances s'il n'obtempère pas. Si une amulette est détruite, le démon qui l'a créée est piégé dans les Abysses pendant un an et un jour.

Des cultes démoniaques. Malgré les risques liés aux négociations avec des fiélons, le royaume des mortels regorge de créatures qui convoitent la puissance des démons. Les seigneurs démons manipulent ces serviteurs mortels pour qu'ils accomplissent des actes toujours plus dépravés. Les ambitions des seigneurs démons sont ainsi en partie satisfaites en échange de magie et autres faveurs. Un démon considère pourtant les mortels à son service comme des outils qu'il manipule puis abandonne quand bon lui semble, en confiant leurs âmes aux Abysses.

Convocation de démons. Peu de choses sont aussi dangereuses que la convocation d'un démon et même les mages qui négocient en toute connaissance de cause avec des diables craignent les fiélons des Abysses. Même si les démons désirent ardemment semer le chaos sur le plan matériel, ils ne se montrent aucunement reconnaissants lorsqu'on les convoque. Ils enragent contre leurs geôliers et exigent leur libération.

Ceux qui prennent le risque de convoquer un démon le font pour lui arracher une information, pour l'enrôler de force ou pour lui assigner une mission que seule une créature de mal absolu peut accomplir. La préparation est essentielle et les invocateurs aguerris savent quels sorts et objets magiques peuvent obliger un démon à obéir à leurs ordres. Mais à la moindre erreur, le démon se libère et ne montre aucune pitié envers son invocateur qui devient la première victime de sa colère.

Les démons entravés. *Les chapitres interdits*, *les parchemins noirs d'Ahm* et le *démonomicon d'Iggwilv* sont les principales références en matière de démons. Ces livres anciens décrivent des techniques pour piéger l'essence d'un démon sur le plan matériel, en l'enfermant dans une arme, une idole ou un bijou, et ainsi l'empêcher de retourner aux Abysses.

Un objet qui entrave un démon doit être spécialement préparé par le biais d'incantations impies et arrosé du sang de créatures innocentes. Il émet une aura de mal palpable qui glace et corrompt tout ce qui se trouve à proximité. Une créature qui prend en main un tel objet est la victime de rêves troublants et d'accès de méchanceté, mais elle peut aussi contrôler le démon dont l'essence est piégée à l'intérieur. La destruction de l'objet libère le démon qui cherche alors immédiatement à se venger de son geôlier.

La possession démoniaque. Quelle que soit la résistance des liens qui l'entravent, un puissant démon trouve souvent un moyen de s'échapper de l'objet dans lequel il est enfermé. Quand l'essence d'un démon s'échappe de son contenant, elle peut prendre possession d'un hôte mortel. Un fiélon fait parfois preuve de discrétion pour dissimuler une possession réussie. D'autres fois, il déchaîne toute la violence de ses pulsions démoniaques sous cette nouvelle forme.

Tant que le démon reste en possession de son hôte, l'âme du possédé risque d'être aspirée vers les Abysses en compagnie du démon, suite à un exorcisme ou si l'hôte meurt. Si un démon possède une créature et que l'objet qui le séquestre est détruit, la possession persiste jusqu'au moment où une puissante magie est mise en œuvre pour obliger l'esprit du démon à abandonner son hôte.

Seigneurs démons

Le chaos des Abysses récompense les démons particulièrement impitoyables et ingénieux en leur conférant une sombre puissance qui les transforme en fiélons uniques dont les pouvoirs rivalisent avec ceux des dieux. Ces seigneurs démons règnent par la ruse ou la force brute et chacun d'eux espère un jour dominer seul la totalité des Abysses.

Récompense pour les étrangers. Bien que la plupart des seigneurs démons soient issus des immenses et innombrables hordes de démons qui détruisent tout sur leur passage dans les Abysses, le plan récompense également les étrangers qui parviennent à conquérir une ou plusieurs de ses strates infinies. La déesse elfe Lolth est devenue un seigneur démon après avoir trahi les elfes et après avoir été bannie dans les Abysses par Corellon Larethian. Des sages affirment que Graz'zt, le prince Noir, venait d'un autre plan avant de s'octroyer le titre abyssal d'un autre seigneur démon tombé depuis dans l'oubli.

Pouvoir et contrôle. La capacité à refaçonner un royaume abyssal est le plus grand signe de la puissance d'un seigneur démon. Une strate des Abysses contrôlée par un seigneur démon devient le reflet déformé de son abjecte personnalité et les seigneurs démons quittent rarement leur royaume de peur qu'une autre créature s'en empare et le refaçonne.

Comme les autres démons, un seigneur démon qui meurt sur un autre plan voit son essence revenir dans les Abysses où elles lui façonnent un nouveau corps. De même, un seigneur démon qui meurt dans les Abysses est définitivement détruit. La plupart des seigneurs démons mettent une partie de leur essence à l'abri pour éviter une telle fin.

Baphomet

Le seigneur démon Baphomet, également appelé le roi Cornu et le prince des Bêtes, règne sur les minotaures et les créatures sauvages. Si cela ne tenait qu'à lui, les civilisations s'effondreraient et la totalité des races retournerait à l'état de bête sauvage.

Le prince des Bêtes ressemble à un énorme minotaure à la fourrure noire, aux cornes de fer, aux yeux rouges et à la bouche ruisselante de sang. Sur les pointes de sa couronne de fer sont empalées les têtes putréfiées de ses ennemis tandis que son armure noire est hérissée de pointes et de gravures dentelées en forme de crâne. Il manie une énorme coutille appelée Coupecœur mais la lance souvent dans la mêlée pour ensuite affronter ses ennemis à coups de cornes et de sabots.

Démogorgon

Bête sifflante et prince des Démons autoproclamé, Démogorgon ne souhaite rien de moins que la destruction de l'ordre dans le multivers. Amalgame démentiel d'éléments physiques et de pulsions disparates, le prince des Démons inspire crainte et haine aux démons et seigneurs démons.

D

Démogorgon fait trois fois la taille d'un humain, son corps est aussi sinueux que celui d'un serpent et aussi fort que celui d'un grand singe, avec des tentacules recouverts de ventouses en guise de bras. La partie inférieure de son corps de saurien se termine par des pattes griffues et palmées, et sa queue fourchue aux extrémités semblables aux lanières d'un fouet est incrustée de lames vicieuses. Le prince des Démons a deux têtes de babouins maléfiques et démentes. C'est uniquement à cause du conflit qui oppose les deux moitiés de sa nature duale que le seigneur démon ne parvient pas vraiment à satisfaire ses ambitions.

Graz'zt

La silhouette sombre et séduisante du seigneur démon Graz'zt mesure presque deux mètres dix de haut. Ceux qui désignent le prince Noir comme le plus humanoïde des seigneurs démons sous-estiment beaucoup la capacité de son cœur sournois à faire le mal.

Le physique de Graz'zt est saisissant. Sa nature démoniaque transparaît dans sa peau d'ébène, ses oreilles pointues, ses crocs jaunes, sa couronne de cornes et ses mains à six doigts. Il adore les beaux atours et les cérémonies grandiloquentes, et assouvit ses désirs décadents avec des créatures consentantes ou non, de préférence avec les incubes et succubes à son service.

Juiblex

Seigneur démon des vases et des limons, Juiblex est une sorte d'étendue composée de fluides toxiques et bouillonnants, tapie dans les profondeurs abyssales. Le misérable seigneur Sans visage n'a que faire des adorateurs ou des serviteurs mortels. Il désire seulement transformer toutes les créatures mortelles en répliques informes et horribles de lui-même.

Lorsqu'il se repose, Juiblex étend sa masse nocive et bouillonnante en répandant une puanteur tenace. Lors des rares occasions où des créatures affrontent le seigneur démon, Juiblex prend la forme d'un cône de vase frémissante strié de veines noires et vertes. Des yeux rouges pleins de méchanceté flottent dans ce corps gélatineux tandis que des pseudopodes dégoulinants tentent de s'emparer avec voracité de toutes les créatures à portée.

Lolth

La reine-démone des Araignées est la matrone maléfique des drows. Chacune de ses pensées est empreinte de malveillance et l'intensité de sa méchanceté peut surprendre même la plus fidèle de ses prêtresses. Elle dirige ses fidèles tout en tissant ses complots dans tous les mondes du plan matériel, impatiente de voir ses serviteurs drows mettre ces mondes sous son joug.

Lolth apparaît sous la forme d'une matriarche drow élancée et impérieuse quand elle se manifeste devant ses fidèles dans le royaume des mortels, ce qu'elle fait avec une fréquence plutôt inhabituelle. Quand un combat éclate, ou si elle doit rappeler à ses fidèles qu'ils doivent la craindre, la partie inférieure du corps de Lolth se transforme en celui d'une énorme araignée démoniaque dont les pattes et les mandibules aux extrémités pointues réduisent ses ennemis en charpie.

Orcus

Connu comme le prince démon de la Non-Vie et le seigneur de Sang, le seigneur démon Orcus est vénéré par les morts-vivants et les créatures vivantes qui manipulent la puissance de la non-vie. Menaçant et nihiliste, Orcus aspire à faire du multivers un lieu de mort et de noirceur plongé dans une immobilité perpétuelle que lui seul peut modifier.

Le prince démon de la Non-Vie est une créature corpulente à l'odeur nauséabonde, avec un torse d'humanoïde, des pattes de chèvre musculeuses et la tête desséchée d'un bélier. Son corps criblé de plaies empeste la maladie et sa tête en décomposition et ses yeux rouges et luisants sont ceux d'une créature déjà morte. De grandes ailes noires de chauve-souris se déploient dans son dos et agitent l'air vicié lorsqu'il se déplace.

Orcus manie un artefact maléfique appelé la *baguette d'Orcus*, un sceptre d'obsidienne ressemblant à une masse d'armes dont la tête est remplacée par un crâne d'humanoïde. Il est toujours entouré de morts-vivants et ne peut tolérer la présence de créatures vivantes qui ne sont pas sous son contrôle.

Yeenoghu

Également appelé le seigneur Gnoll ou la Bête du massacre, le seigneur démon Yeenoghu a soif de carnage et de destruction insensée. Les gnolls sont ses instruments mortels et il les pousse à commettre des atrocités toujours plus abjectes en son nom. Réjoui par la peine et le désespoir, le seigneur Gnoll aspire à transformer le monde en une désolation où les derniers gnolls survivants se battront violemment pour avoir le droit de se repaître des cadavres.

Yeenoghu ressemble à un énorme gnoll couturé de cicatrices avec une crinière de pointes noires et des yeux dans lesquels brûle une flamme aux reflets émeraude. Son armure est un assemblage de boucliers et de cuirasses récupérés sur les cadavres de ses ennemis, et orné de leurs peaux. Yeenoghu peut convoquer un fléau à trois têtes qu'il appelle le Boucher et qu'il manie avec une précision mortelle. Il peut également lui ordonner de prendre son envol pour combattre de manière autonome pendant que lui-même réduit en pièces ses ennemis à coups de griffes et de crocs.

Autres seigneurs démons

Personne ne connaît le nombre exact de seigneurs démons qui enragent dans les Abysses. Étant donné l'infinie profondeur de ce plan, beaucoup de redoutables démons accèdent à ce rang puis le perdent presque aussi rapidement. Parmi les seigneurs démons assez puissants pour pérenniser leur rang et pour que les démonologues les nomment, on trouve Fraz-Urb'luu, le prince de la Duperie ; Kostchtchie, le prince de la Colère ; Pazuzu, le prince des Royaumes aériens inférieurs et Zuggtmoy, la dame aux Champignons.

Types de démons

Les démonologues classifient la chaotique diversité de démons en grandes catégories de puissance appelées types. La plupart des démons font partie de l'un des six principaux types. Les plus faibles sont de type 1 et les plus forts de type 6. Les démons qui n'appartiennent à aucun de ces six types sont les démons mineurs et les seigneurs démons.

Démons en fonction du type

Type	Exemples
1	barlgura, démon des ombres, vrock
2	chasme, hezrou
3	glabrezu, yochlol
4	nalfeshnie
5	marilith
6	balor, goristro

Balor

Incarnations d'un mal ancien et terrifiant, les balors sont les généraux des armées démoniaques qui cherchent à s'emparer du pouvoir en détruisant toute créature qui s'oppose à eux.

Armé d'un fouet enflammé et d'une épée longue capable de canaliser le pouvoir de la tempête, un balor puise dans la haine et la rage pour accomplir ses prouesses martiales. Il canalise cette fureur démoniaque lors de son agonie, quand il succombe dans une explosion de feu susceptible de détruire ses ennemis, même les plus robustes.

Barlgura

Le barlgura incarne la sauvagerie et la brutalité des Abysses. Ils se rassemblent en meutes pour venir à bout d'adversaires plus forts qu'eux, prélèvent d'horribles trophées sur les cadavres de leurs ennemis et s'en servent pour délimiter leur territoire.

Un barlgura ressemble à un orang-outang massif aux traits affaissés et terrifiants, avec des défenses qui dépassent de sa gueule. Il mesure un peu moins de 2,40 mètres, a de larges épaules et pèse 325 kilos. Il se déplace au sol comme un singe, mais se montre agile et rapide pour grimper.

Chasme

Ce démon répugnant ressemble au croisement innommable entre un humanoïde et une mouche. Un chasme se traîne sur quatre pattes grêles sur les murs et les plafonds. Un bourdonnement précède son arrivée et plonge ses ennemis dans une profonde léthargie, ce qui lui permet de les affronter plus facilement.

Les faibles chasmes sont des interrogateurs ou des superviseurs au service de maîtres plus puissants. Un chasme vit pour punir par la torture et possède un don particulier pour débusquer les démons déserteurs. En capturant et en livrant ces traîtres à leur seigneur, il peut tourmenter ses victimes sans crainte de représailles.

Démon des ombres

Quand le corps d'un démon est détruit, mais que le fiélon ne peut pas revenir dans les Abysses pour se reformer, son essence prend parfois une forme physique indistincte. Ces démons des ombres se situent en dehors de la hiérarchie normale des Abysses car leur existence est davantage due à la magie pratiquée par les mortels qu'à une transformation ou une promotion.

Les démons des ombres se dissolvent dans l'obscurité et peuvent se déplacer sans faire le moindre bruit. Ils se servent de leurs griffes immatérielles pour se repaître de la peur de leurs victimes, pour déguster leurs souvenirs et boire leurs doutes. La lumière vive tourmente ces fiélons et permet de voir distinctement leur silhouette qui passe alors d'une masse noire et confuse à un humanoïde ailé dont la partie inférieure du corps se désagrège dans le néant et dont les griffes déchirent l'esprit de ses victimes.

Nature des ombres. Un démon des ombres n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Dretch

Les dretchs sont parmi les plus faibles des démons. Ce sont des créatures répugnantes, dégoûtées de leur condition et condamnées à passer l'éternité dans un état de perpétuel mécontentement. L'intelligence limitée des dretchs les cantonne aux tâches les plus simples. Pourtant, le potentiel qui leur fait défaut est compensé par leur extrême malice. Les dretchs se regroupent en meutes et expriment bruyamment leur mécontentement en poussant des hululements et en grognant de manière déconcertante.

Glabrezu

Un glabrezu prend plaisir à tenter les mortels pour les détruire. Ces créatures font partie des rares démons prêts à offrir leurs services aux mortels suffisamment stupides pour les convoquer.

Les glabrezus sont dévastateurs au combat, mais préfèrent tenter leurs victimes pour les mener à leur perte en leur promettant pouvoir et richesse. Par la ruse, la tromperie ou des négociations retorses, un glabrezu amasse de l'argent qu'il utilise ensuite pour satisfaire les promesses faites à des invocateurs irréfléchis ou des mortels velléitaires. Mais si ses tentatives de persuasion ou ses tromperies échouent, un glabrezu est suffisamment fort pour combattre et vaincre.

Goristro

Le goristro ressemble à un minotaure fiélon de plus de six mètres de haut. Sous le contrôle d'un seigneur démon, les goristros font de formidables engins de siège et des familiers de choix. Les goristros font preuve d'une intelligence surnaturelle pour s'orienter dans des passages labyrinthiques et des couloirs changeants lorsqu'ils traquent leurs ennemis terrifiés.

Les massifs goristros portent parfois des palanquins sur leurs larges épaules pour transporter des démons plus petits, à la manière des éléphants qui transportent un passager.

Hezrou

Les hezrous sont les fantassins démoniaques des hordes abyssales. Leur force est impressionnante, mais ils sont simples d'esprit et des démons plus puissants peuvent aisément les duper pour qu'ils se sacrifient à leur place. Alors qu'ils se fraient un passage vers le cœur des forces ennemis en dévastant tout sur leur passage, leur infecte puanteur peut rendre malade même le plus robuste des adversaires.

Mânes

Les âmes des créatures malfaisantes qui descendent vers les plans inférieurs sont transformées en mânes : les plus faibles des démons. Ces misérables fiélons attaquent à vue toutes les créatures, à l'exception des démons, et ceux qui cherchent à semer mort et chaos les invoquent sur le plan matériel.

Les vrais noms des démons

Même si tous les démons ont un nom qu'ils utilisent couramment, tous les seigneurs démons et tous les démons de type 1 à 6 ont un vrai nom qu'ils gardent secret. On peut obliger un démon à révéler son vrai nom s'il est charmé. Il existerait aussi d'anciens tomes et parchemins dans lesquels sont inscrits les noms des démons les plus puissants.

Un mortel qui connaît le vrai nom d'un démon peut utiliser une puissante magie d'invocation pour appeler ce démon depuis les Abysses et le contrôler dans une certaine mesure. Quoi qu'il en soit, la plupart des démons appelés sur le plan matériel de cette façon font tout leur possible pour provoquer de gros dégâts ou pour semer discorde et dissension.

Orcus, le prince de la Non-Vie, a le pouvoir de transformer les mânes en morts-vivants, le plus souvent en goules ou en ombres. D'autres seigneurs démons s'en nourrissent, ce qui les détruit tout simplement. Sinon, quand un mâne meurt, il disparaît en un nuage de vapeur nauséabonde qui reprend la forme d'un autre mâne une journée plus tard.

Marilith

Une marilith offre un spectacle terrifiant : la partie inférieure de son corps est celui d'un grand serpent, la partie supérieure, celui d'une femme humanoïde à six bras.

Avec une lame à l'aspect vicieux dans chacune de ses six mains, une marilith est un adversaire dévastateur et rares sont ceux capables de lui tenir tête au combat. Ces démons ont l'esprit vivace et un sens tactique affûté. Ils peuvent rassembler d'autres démons et les commander pour qu'ils servent tous une même cause. Les mariliths sont souvent des capitaines à la tête d'une horde de démons et profitent de chaque occasion pour se jeter, tête baissée, dans la mêlée.

Nalfeshnie

Les nalfeshnies sont parmi les démons les plus grotesques. Ils ressemblent à la caricature obèse d'un singe et d'un sanglier, deux fois plus grande qu'un humain, avec des ailes de plumes trop petites pour leur corps boursouflé. Cet aspect de brute dissimule une intelligence et une ruse remarquables.

Les nalfeshnies sont dévastateurs en combat. Ils se servent de leurs ailes pour voler par-dessus la ligne de front des armées et atteindre les adversaires plus vulnérables qu'ils peuvent abattre sans difficulté. Au cœur des combats, ils hurlent leurs ordres aux démons inférieurs par télépathie, tout en provoquant un véritable sentiment de terreur qui oblige leurs ennemis à se disperser en fuyant.

Les nalfeshnies se repaissent de haine et de désespoir, mais adorent par-dessus tout la chair des humanoïdes. Leurs garde-manger sont toujours approvisionnés en humanoïdes kidnappés sur le plan matériel. Ils dévorent ensuite ces créatures vivantes lors de festins élaborés. Comme ils se considèrent comme des créatures raffinées et cultivées, les nalfeshnies utilisent des couverts sales et rouillés lorsqu'ils dînent.

Quasit

Les quasits infestent les plans inférieurs. Physiquement faibles, ils restent cachés dans les ombres pour préparer leurs bêtises malveillantes et cruelles. Les démons plus puissants font des quasits leurs espions et leurs messagers quand ils ne les dévorent pas ou ne les démembrent pas pour passer le temps.

Un quasit peut prendre la forme d'un animal, mais sa véritable forme est celle d'un humanoïde vert de 60 centimètres de haut, avec une queue barbelée et des cornes. Les doigts de ses mains et de ses pieds sont griffus et peuvent injecter un poison irritant. Les quasits préfèrent rester invisibles lorsqu'ils attaquent.

Vrock

Les vrocks sont des fiélons lents d'esprit et capricieux qui vivent uniquement pour provoquer douleurs et carnages. Un vrock ressemble à un hybride d'humanoïde et de vautour géant. Son corps bestial et tordu et ses larges ailes répandent une infecte odeur d'abats.

Les vrocks engloutissent la chair d'humanoïde dès qu'ils le peuvent, en assommant au préalable leurs proies grâce à leur cri assourdissant, puis en les attaquant en piqué depuis les airs avec leur bec et leurs serres. Les vrocks peuvent également secouer leurs ailes pour répandre des nuages de spores toxiques.

Les vrocks aiment les jolies choses et se battent souvent entre eux pour s'emparer d'un bijou ou d'une pierre ornementale bon marché. Malgré leur amour des trésors, les vrocks sont difficiles à soudoyer et ne voient aucune raison de négocier lorsqu'ils peuvent simplement prendre ce qu'ils veulent sur le cadavre des créatures d'un négociateur potentiel.

Yochlol

Les yochlol sont les servantes de Lolth, des extensions de la volonté de la reine des Araignées entièrement dévouées à son service en tant qu'espionnes, chefs exigeantes et agents infâmes. Elles servent leur déesse dans les Fosses de la toile démone, mais Lolth les envoie parfois sur le plan matériel pour protéger ses temples et aider ses prêtresses les plus dévouées. Les yochlols ne se manifestent pas en dehors du royaume de la Toile démone de Lolth et ne servent qu'elle et aucun autre seigneur démon.

À l'extérieur des Abysses, une yochlol peut prendre l'apparence d'une drow ou d'une araignée monstrueuse pour dissimuler sa forme démoniaque. Sous sa véritable apparence, le fiélon ressemble à un pilier de limon jaune avec un unique œil au regard malveillant. Sous sa forme véritable ou sous celle d'une drow, le contact physique d'une yochlol est venimeux et produit les mêmes effets que celui de la morsure provoquée par sa forme d'araignée.

Variante : convocation de démons

Certains démons disposent d'une action qui leur permet de convoquer d'autres démons.

Convocation de démons (1/jour). Le démon choisit ce qu'il veut convoquer et tente une convocation magique.

- Un **balor** a 50% de chances de convoquer 1d8 vrocks, 1d6 hezrous, 1d4 glabrezus, 1d3 nalfeshnies, 1d2 mariliths ou un goristro.
- Un **barlgura** a 30% de chances de convoquer un barlgura.
- Un **chasme** a 30% de chances de convoquer un chasme.
- Un **glabrezu** a 30% de chances de convoquer 1d3 vrocks, 1d2 hezrous ou un glabrezu.
- Un **hezrou** a 30% de chances de convoquer 2d6 dretchs ou un hezrou.
- Une **marilith** a 50% de chances de convoquer 1d6 vrocks, 1d4 hezrous, 1d3 glabrezus, 1d2 nalfeshnies ou une marilith.
- Un **nalfeshnie** a 50% de chances de convoquer 1d4 vrocks, 1d3 hezrous, 1d2 glabrezus ou un nalfeshnie.
- Un **vrock** a 30% de chances de convoquer 2d4 dretchs ou un vrock.
- Une **yochlol** a 50% de chances de convoquer une yochlol.

Un démon convoqué apparaît dans un emplacement inoccupé situé à 18 mètres ou moins de son invocateur. Il est considéré comme l'allié de ce dernier, agit dans son intérêt, et ne peut pas lui-même convoquer d'autres démons. Il reste pendant 1 minute, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie par une action.

Les démons sont horriblement difficiles à convoquer et contrôler. C'est un fardeau hors de portée des créatures au cœur ou à l'esprit faible.

—Extrait du Démonomicon d'Iggwilv

Balor

Fiélon (démon) de Très Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 262 (21d12 + 126)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Jets de sauvegarde For +14, Con +12, Sag +9, Cha +12
Résistance aux dégâts de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 13
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 19 (22000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du balor sont magiques.

Aura de feu. Au début de chacun des tours du balor, les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui subissent 10 (3d6) dégâts de feu et les objets inflammables au sein de l'aura qui ne sont pas portés ni transportés par quelqu'un prennent feu. Les créatures qui touchent le balor ou qui réussissent une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subissent 10 (3d6) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Le balor est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Spasmes d'agonie. Le balor explose quand il meurt et toutes les créatures situées à 9 mètres ou moins de lui doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde subissent 70 (20d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement. L'explosion met le feu aux objets inflammables situés dans la zone qui ne sont revêtus ni transportés par quelqu'un. Elle détruit également les armes du balor.

Actions

Attaques multiples. Le balor effectue deux attaques : une avec son épée longue et une avec son fouet.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d8+8) dégâts tranchants plus 13 (3d8) dégâts de foudre. Si le balor obtient un coup critique, il lance trois fois le dé de dégâts au lieu de deux.

Fouet. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 pour ne pas être tirée vers le balor sur une distance maximale de 7,50 mètres.

Téléportation. Le balor se téléporte par magie, avec tous ses objets équipés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.





Barlgura

Fiélon (démon) de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (−2)	14 (+2)	9 (−1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6
Compétences Discrétion +5, Perception +5
Résistance aux dégâts de feu, de foudre et de froid
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langue abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du barlgura est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Le barlgura peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

1/jour chacun : *enchevêtrement, force fantasmagorique*
2/jour chacun : *déguisement, invisibilité (soi-même uniquement)*

Saut avec élan. Le barlgura peut sauter sur une longueur maximale de 12 mètres et une hauteur maximale de 6 mètres s'il prend son élan.

Téméraire. Au début de son tour, le barlgura peut être avantagé lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps effectués pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui sont avantagés jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le barlgura effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses poings.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10+4) dégâts contondants.



Chasme

Fiélon (démon) de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 84 (13d10 + 13)
Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +5
Compétence Perception +5
Résistance aux dégâts de feu, de foudre et de froid
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Bourdonnement. Le chasme produit un horrible bourdonnement contre lequel les démons sont immunisés. Une autre créature qui commence son tour à 9 mètres ou moins du chasme doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas tomber inconsciente pendant 10 minutes. Une créature incapable d'entendre le bourdonnement réussit automatiquement le jet de sauvegarde. L'effet sur la créature prend fin si elle subit des dégâts ou si une autre créature effectue une action pour l'asperger d'eau bénite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet prend fin, elle est immunisée contre le bourdonnement pendant les 24 prochaines heures.

Pattes d'araignée. Le chasme peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Résistance à la magie. Le chasme est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Trompe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 16 (4d6+2) dégâts perforants plus 24 (7d6) dégâts nécrotiques, et le total maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis. Si cet effet réduit le total maximum de points de vie d'une créature à 0, elle meurt. Cette réduction du total maximum de points de vie persiste jusqu'à ce que la créature termine un long repos ou bénéficie des effets du sort *restauration supérieure* ou d'une magie similaire.



Dretch

Fiélon (démon) de Petite taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 18 (4d6 + 4)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Résistance aux dégâts de feu, de foudre et de froid
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues abyssal, télépathie 18 m (fonctionne uniquement avec les créatures qui comprennent l'abyssal)
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dretch effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (2d4) dégâts tranchants.

Nuage fétide (1/jour). Un gaz vert répugnant de 3 mètres de rayon s'étend autour du dretch. Le gaz contourne les angles et la visibilité dans la zone est réduite. Il reste 1 minute ou jusqu'à ce qu'un vent violent le disperse. Une créature qui commence son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Les créatures ainsi empoisonnées peuvent effectuer une action ou une action bonus lors de leur tour, mais pas les deux, et elles ne peuvent pas effectuer de réactions.



Glabrezu

Fiélon (démon) de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 157 (15d10 + 75)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +9, Con +9, Sag +7, Cha +7
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 13
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 9 (5000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du glabrezu est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Le glabrezu peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, dissipation de la magie, ténèbres*
1/jour chacun : *confusion, mot de pouvoir étourdissant, vol*

Résistance à la magie. Le glabrezu est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le glabrezu effectue quatre attaques : deux avec ses pinces et deux avec ses poings. Sinon, il effectue deux attaques avec ses pinces et lance un sort.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10+5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou plus petite, elle est empoignée (évasion DD 15). Le glabrezu a deux pinces dont chacune peut empoigner une seule créature.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts contondants.



Goristro

Fiélon (démon) de Très Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 310 (23d12 + 161)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (−2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +13, Dex +6, Con +13, Sag +7
Compétence Perception +7
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langue abyssal
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Charge. Si le goristro se déplace de 4,50 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de cornes lors du même tour, celle-ci subit 38 (7d10) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 pour ne pas être repoussée sur une distance de 6 mètres et jetée à terre.

Mémoire des labyrinthes. Le goristro se souvient parfaitement de tous les itinéraires déjà empruntés.

Monstre assiégeur. Le goristro inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Résistance à la magie. Le goristro est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le goristro effectue trois attaques : deux avec ses poings et une avec ses sabots.

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 45 (7d10+7) dégâts perforants.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (3d8+7) dégâts contondants.

Sabot. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 23 (3d10+7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 pour ne pas être jetée à terre.



« N'aie aucune pitié pour cette misérable créature. Sinon, elle pourrait un jour devenir un seigneur démon. »
—Émirikol le Chaotique

Hezrou

Fiélon (démon) de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d10 + 65)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (−3)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +8, Sag +4
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langue abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Puanteur. Les créatures qui commencent leur tour à 3 mètres ou moins de l'hezrou doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être empoisonnées jusqu'au début de leur prochain tour. Les créatures qui ont réussi leur jet de sauvegarde sont immunisées contre la puanteur de l'hezrou pendant 24 heures.

Résistance à la magie. L'hezrou est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'hezrou effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants.



Mâne

Fiélon (démon) de Petite taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 9
Points de vie 9 (2d6 + 2)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	9 (−1)	13 (+1)	3 (−4)	8 (−1)	4 (−3)

Résistance aux dégâts de feu, de foudre et de froid
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langue comprend l'abyssal mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/8 (25 XP)

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (2d4) dégâts tranchants.

« Dans le temple étaient éparpillés des morceaux de cadavre. Nous en avons conclu que les fanatiques avaient convoqué un puissant démon et n'avaient pas survécu pour le regretter. Refusant d'être nous-mêmes hachés menu, nous avons mis un terme prématuré à notre expédition et sommes revenus au village d'Hommlet, la queue entre les jambes. Rufus et Birne se sont bien payé notre tête, tu peux me croire. »

—Nelumé, un jeune magicien demi-elfe, racontant sa seule et unique visite au temple du Mal élémentaire



Marilith

Fiélon (démon) de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 189 (18d10 + 90)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +9, Con +10, Sag +8, Cha +10
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 13
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme de la marilith sont magiques.

Réactif. La marilith peut effectuer une réaction à chaque tour lors d'un combat.

Résistance à la magie. La marilith est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La marilith effectue sept attaques : six avec ses épées longues et une avec sa queue.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts contondants. La cible est empoignée (évasion DD 19) si elle est de taille Moyenne ou plus petite. Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée, la marilith peut automatiquement réussir son attaque de queue contre elle, mais ne peut plus utiliser sa queue contre d'autres cibles.

Téléportation. La marilith se téléporte par magie, avec tous ses objets portés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.

Réactions

Parade. La marilith ajoute 5 à sa CA contre une attaque au corps à corps réussie. Elle doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.



Nalfeshnie

Fiélon (démon) de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d10 + 96)
Vitesse 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +11, Int +9, Sag +6, Cha +7
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 13 (10000 PX)

Résistance à la magie. Le nalfeshnie est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le nalfeshnie utilise, si possible, son halo d'épouvante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6+5) dégâts tranchants.

Halo d'épouvante (recharge 5–6). Le nalfeshnie émet une lumière multicolore scintillante. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui et qui peuvent voir cette lumière doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime dès qu'elle le réussit. Une créature est immunisée contre le halo d'épouvante du nalfeshnie pendant 24 heures si elle réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 32 (5d10+5) dégâts perforants.

Téléportation. Le nalfeshnie se téléporte par magie, avec tous ses objets portés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.

D



Variante : familier quasit

Les lanceurs de sorts mortels intéressés par les familiers extraplanaires trouvent dans le quasit une créature facile à convoquer et impatiente de servir qui joue le rôle du serviteur obséquieux. Il sert bien son maître mortel mais l'incite à s'adonner à des actes toujours plus chaotiques et malveillants. Ces quasits possèdent le trait spécial suivant.

Familier. Le quasit peut servir une créature en tant que familier en nouant un lien télépathique avec un maître consentant. Tant que le quasit et son maître sont liés de la sorte, le maître peut percevoir ce que perçoit le quasit tant qu'ils restent à 1,5 kilomètre maximum l'un de l'autre. Tant que le quasit est à 3 mètres ou moins de son maître, ce dernier bénéficie également du trait résistance à la magie du quasit. Le quasit peut, quand il le souhaite et pour n'importe quelle raison, mettre un terme à son rôle de familier auprès de son maître, ce qui rompt le lien télépathique.

Quasit

Fiélon (démon, métamorphe) de Très Petite taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 7 (3d4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétence Discrétion +5
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues abyssal, commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Métamorphe. Le quasit peut utiliser son action pour se métamorphoser en l'une des bêtes suivantes : chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), mille-pattes (12 m, escalade 12 m) ou crapaud (12 m, nage 12 m), ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée, à l'exception de la vitesse indiquée. Ses objets portés ou transportés ne sont pas transformés. Le quasit reprend sa forme véritable s'il meurt.

Résistance à la magie. Le quasit est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Frayeur (1/jour). Une créature choisie par le quasit et située à 6 mètres ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 pour ne pas être terrorisée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours (elle est désavantagée si le quasit est dans son champ de vision) et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Griffes (morsure sous forme de bête). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas subir 5 (2d4) dégâts de poison et être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Invisibilité. Le quasit devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou utilise sa frayeur, ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Les objets qu'il porte ou transporte deviennent également invisibles.





Démon des ombres

Fiélon (démon) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Cha +4
Compétence Discrétion +7
Vulnérabilité aux dégâts radiants
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de tonnerre, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de foudre, de froid, de poison
Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, paralysé et pétrifié
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Déplacement intangible. Le démon des ombres peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière. Le démon des ombres est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à une lumière vive.

Discrétion dans les ombres. Tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité totale, le démon peut effectuer l'action se cacher par une action bonus.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts psychiques, ou 17 (4d6+3) dégâts psychiques si le démon était avantagé lors du jet d'attaque.

Vrock

Fiélon (démon) de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 104 (11d10 + 44)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (−1)	13 (+1)	8 (−1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +4, Cha +2
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Résistance à la magie. Le vrock est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le vrock effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10+3) dégâts tranchants.

Piaillement étourdissant (1/jour). Le vrock pousse un cri terrifiant. Les créatures situées à 6 mètres ou moins de lui, qui peuvent l'entendre et qui ne sont pas des démons, doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être étourdies jusqu'à la fin du prochain tour du vrock.

Spores (Recharge 6). Un nuage de spores toxiques de 4,50 mètres de rayon s'étend autour du vrock. Les spores contournent les angles. Les créatures dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être empoisonnées. Une cible subit 5 (1d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours tant qu'elle est empoisonnée de cette façon. Une cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Déverser le contenu d'une fiole d'eau bénite sur la cible met également fin à cet effet.



Yochlol

Fiélon (démon, métamorphe) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +5, Sag +6, Cha +6
Compétences Perspicacité +6, Supercherie +10
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues abyssal, commun des profondeurs, elfique
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la yochlol est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). La yochlol peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection des pensées, toile d'araignée*
1/jour chacun : *dominer un humanoïde*

Marche dans les toiles. La yochlol ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Métamorphe. La yochlol peut utiliser son action pour se métamorphoser en une drow ou une araignée géante, ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets portés ou transportés ne sont pas transformés. La yochlol reprend sa forme véritable si elle meurt.

Pattes d'araignée. La yochlol peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Résistance à la magie. La yochlol est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La yochlol effectue deux attaques au corps à corps.

Coup (morsure sous forme d'araignée). *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m (3 m sous forme de démon), une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants (perforants sous forme d'araignée) plus 21 (6d6) dégâts de poison.

Forme de brume. La yochlol se transforme en brume toxique ou reprend sa forme véritable. L'équipement transporté ou revêtu est également transformé. Elle reprend sa forme véritable si elle meurt.

Sous forme de brume, la yochlol est neutralisée et ne peut plus parler. Elle a une vitesse en vol de 9 mètres, elle peut effectuer des vols stationnaires et traverser les emplacements qui ne sont pas complètement hermétiques. Elle est avantagée lors des jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution et elle est immunisée contre les dégâts non magiques.

Sous forme de brume, la yochlol peut entrer dans un emplacement occupé par une créature et s'y arrêter. Chaque fois qu'une créature comme son tour avec la yochlol dans son emplacement, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. La cible est neutralisée tant qu'elle est empoisonnée de cette façon.



Destrier noir

Un destrier noir apparaît dans un nuage de fumée tournoyante, la crinière, la queue et les sabots nimbés de flammes. L'étrange bête d'ébène se déplace à une vitesse surnaturelle et disparaît dans un nuage à l'odeur soufrée aussi vite qu'elle est apparue.

Une monture effrayante. Le destrier noir, aussi appelé cheval démoniaque ou cheval infernal, sert de monture aux êtres les plus maléfiques comme les démons, les diables, les chevaliers de la mort, les liches, les guenaudes nocturnes et autres vils monstres. Il ressemble à un cheval fiélon dont les yeux rougeoyants trahissent une intelligence maléfique.

Un lanceur de sort peut invoquer un destrier noir depuis les plans inférieurs, mais, à moins de lui offrir un sacrifice digne de lui qu'il pourra dévorer à son arrivée, le destrier ne montre aucune loyauté envers la créature qu'il sert.

Créer un destrier noir. Les destriers noirs n'apparaissent pas naturellement dans le multivers. Il faut les créer à partir de pégases. Lors du rituel de création, le pégase est dépouillé de ses ailes lors de tortures qui le plongent irrémédiablement dans les abysses du mal alors même qu'une sinistre magie finit de transformer son corps.

Destrier noir

Fiélon de Grande taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 18 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Immunité contre les dégâts de feu
Sens Perception passive 11
Langues comprend l'abyssal, le commun et l'infernal mais ne peut pas parler
Dangerosité 3 (700 PX)

Conférer une résistance au feu. Le destrier noir peut conférer une résistance aux dégâts de feu à quiconque le chevauche.

Illumination. Le destrier noir diffuse une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une faible lumière sur un rayon de 3 mètres supplémentaires.

Actions

Chevauchée éthérée. Le destrier noir et jusqu'à trois créatures consentantes situées à 1,50 mètre ou moins de lui passent du plan matériel au plan éthéré ou vice versa.

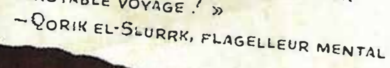
Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Dévoreur d'intellect

Un dévoreur d'intellect est un cerveau protégé par une sorte de croûte et monté sur quatre pattes bestiales et griffues. Cette abjecte aberration se nourrit de l'intelligence des créatures douées de conscience et prend le contrôle du corps de ses victimes pour le compte du flagelleur mental qu'elle sert.

Une création des illithids. Les flagelleurs mentaux élèvent les dévoreurs d'intellect pour en faire des chasseurs qu'ils laissent vagabonder dans l'Ombreterre. Ils créent un dévoreur d'intellect en extrayant le cerveau de la boîte crânienne d'un esclave et en le soumettant à un horrible rituel. Au moment où des pattes en surgissent, le cerveau devient un prédateur intelligent, tout aussi corrompu et malveillant que ses maîtres.

De redoutables marionnettistes. Un dévoreur d'intellect consume l'esprit et la mémoire d'une créature, puis prend possession de son corps qui devient une véritable marionnette entièrement sous son contrôle. Un dévoreur d'intellect manipule généralement sa marionnette pour attirer d'autres créatures vers le domaine des flagelleurs mentaux afin qu'elles soient asservies ou dévorées.





Dévoreur d'intellect

Aberration de Très Petite taille, Loyale Mauvaise

Classe d'armure 12
Points de vie 21 (6d4 + 6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre l'état aveuglé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 12
Langues comprend le profond mais ne peut pas parler, télépathie 18 m
Dangerosité 2 (450 PX)

Détection des consciences. Le dévoreur d'intellect peut sentir la présence et l'emplacement des créatures situées à 90 mètres ou moins autour de lui et dont l'Intelligence est supérieure ou égale à 3, quels que soient les obstacles qui les séparent. Seul le sort *esprit impénétrable* empêche cette détection.

Actions

Attaques multiples. Le dévoreur d'intellect effectue une attaque avec ses griffes et utilise dévoration d'intellect.

Dévoration d'intellect. Le dévoreur d'intellect cible une créature dotée d'un cerveau et située à 3 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 12 contre cette magie pour ne pas subir 11 (2d10) dégâts psychiques. De plus, en cas d'échec, lancez 3d6 : si le total est égal ou supérieur à la valeur d'Intelligence de la créature, cette valeur est réduite à 0. La cible est étourdie jusqu'à ce qu'elle récupère un point d'Intelligence au moins.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts tranchants.

Voleur de corps. Le dévoreur d'intellect effectue un test d'Intelligence opposé à celui d'un humanoïde neutralisé, qui n'est pas protégé par le sort *protection contre le mal et le bien*, et situé à 1,50 mètre ou moins autour de lui. S'il remporte cette opposition, le dévoreur d'intellect consume par magie le cerveau de la cible, se téléporte dans sa boîte crânienne et prend le contrôle de son corps. Une fois à l'intérieur d'une créature, le dévoreur d'intellect bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur de son hôte. Le dévoreur d'intellect conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, sa compréhension du profond, son pouvoir de télépathie et ses traits. Il adopte toutes les autres statistiques de la cible et sait tout ce qu'elle savait, y compris les sorts et les langues.

Si le corps de l'hôte meurt, le dévoreur d'intellect doit l'abandonner. Un sort de *protection contre le mal et le bien* lancé sur le corps oblige le dévoreur d'intellect à en sortir. Le dévoreur d'intellect est également forcé de sortir si la cible récupère son cerveau dévoré par le biais d'un *souhait*. En dépensant 1,50 mètre de sa vitesse de déplacement, le dévoreur d'intellect peut volontairement quitter le corps et se téléporter à l'emplacement inoccupé le plus proche à 1,50 mètre ou moins du corps. Ce dernier meurt ensuite, à moins que son cerveau ne soit restauré en l'espace d'un round.



Diables

Les diables personnifient la tyrannie dans une société totalitaire vouée à la domination de la vie des mortels. Les Neuf Enfers de Baator étendent leurs ombres toujours plus loin sur le multivers et Asmodée, le sombre seigneur du Nessus, fait tout son possible pour dominer le cosmos et étancher sa soif de pouvoir. Pour y parvenir, il doit sans cesse grossir les rangs de ses armées infernales en envoyant ses serviteurs dans le royaume des mortels pour corrompre des âmes. Car c'est de ces âmes que naissent de nouveaux diables.

Des seigneurs tyranniques. Les diables vivent pour conquérir, asservir et opprimer. Ils prennent grand plaisir à exercer leur autorité sur les faibles et toute créature qui défie l'autorité d'un diable est rapidement et cruellement punie. Pour un diable, chaque interaction est l'occasion de démontrer sa puissance et tous les diables savent très bien comment utiliser et abuser de cette puissance.

Les diables connaissent les défauts propres aux mortels intelligents et les exploitent pour les tenter et les attirer vers les ténèbres, en poussant les créatures à devenir les esclaves de leur propre corruption. Sur le plan matériel, les diables se servent de leur influence pour manipuler les dirigeants humanoïdes, en leur murmurant des pensées maléfiques, en attisant leur paranoïa et en les poussant, finalement, à commettre des actions tyranniques.

Obéissance et ambition. En accord avec leur alignement Loyal, les diables obéissent, même s'ils envient ou méprisent leurs supérieurs, sachant que leur obéissance sera récompensée. La hiérarchie des Neuf Enfers repose sur cette loyauté à toute épreuve, sans laquelle ce plan fiélon deviendrait aussi anarchique que les Abysses.

En même temps, c'est dans la nature des diables de comploter, ce qui engendre chez certains une telle envie de gouverner qu'elle éclipse leur obéissance et la satisfaction qui en découle. Cette ambition singulière est plus prononcée parmi les archidiables nommés par Asmodée pour régner sur les neuf strates des Enfers. Ces fiélons de haut rang sont les seuls diables à toucher du doigt le véritable pouvoir qu'ils dégustent comme la plus délicieuse des ambroisies.

De sombres négociants et collectionneurs d'âmes. Les diables sont cantonnés aux plans inférieurs, mais ils peuvent en sortir par le biais de portails ou grâce à une puissante magie d'invocation. Ils aiment conclure des marchés avec les mortels en quête d'avantages ou de récompenses, mais un mortel qui négocie de la sorte doit rester prudent. Les diables sont des négociateurs rusés et véritablement impitoyables lorsqu'il s'agit de respecter les termes d'un accord. De plus, un contrat conclu avec un diable, même le plus faible, est supervisé par la volonté d'Asmodée. Un mortel qui ne respecte pas les termes d'un contrat perd instantanément son âme qui s'en va vers les Neuf Enfers.

Posséder l'âme d'une créature, c'est la dominer complètement, et la plupart des diables n'acceptent aucune autre monnaie en échange des faveurs et du pouvoir fiélons qu'ils peuvent fournir. Un mortel concède généralement son âme quand il meurt de manière naturelle. En effet, les diables sont immortels et peuvent attendre de nombreuses années avant qu'un contrat n'arrive à terme. Si un contrat autorise un diable à s'emparer de l'âme d'un mortel avant sa mort, il peut retourner aux Neuf Enfers aussitôt en sa possession. Seule une intervention divine peut libérer une âme détenue par un diable.

La hiérarchie infernale

Une hiérarchie rigide régit les Neuf Enfers et définit le moindre aspect de la société qui s'y trouve. Asmodée est le souverain suprême de la totalité des diables et la seule créature des Neuf Enfers avec des pouvoirs équivalents à ceux d'un dieu mineur. Vénéré en tant que tel sur le plan matériel, Asmodée inspire les humanoïdes malfaisants qui lui vouent un culte. Dans les Neuf Enfers, il commande une multitude de généraux diantrefosses qui transmettent ses ordres à des légions de subordonnés.

Tyran suprême, imposteur brillant et maître subtil, Asmodée protège sa place sur le trône en étant proche de ses amis et encore plus proche de ses ennemis. Il délègue la plupart des tâches liées à la souveraineté aux diantrefosses et aux archidiables inférieurs œuvrant dans la bureaucratie infernale des Neuf Enfers, même s'il sait que ces puissants diables conspirent pour s'emparer du trône de Baator où il siège. Asmodée nomme les archidiables et peut dépouiller de son rang et de son statut n'importe quel membre de la hiérarchie infernale, comme bon lui semble.

Un diable qui meurt à l'extérieur des Neuf Enfers disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse ou se dissout pour ne laisser qu'une flaque d'ichor. Il retourne alors instantanément dans sa strate d'origine où il se reforme en récupérant toutes ses forces. Les diables qui meurent dans les Neuf Enfers sont détruits à jamais : un destin que tous redoutent, même Asmodée.

Archidiables. Les rangs des archidiables comprennent tous les dirigeants actuels ou destitués des Neuf Enfers (voir la table Strates et seigneurs des Neuf Enfers), ainsi que les ducs et duchesses qui gravitent dans leur cour, les conseillent et espèrent les supplanter. Chaque archidiable est un être unique dont l'apparence reflète sa nature maléfique.

Diables majeurs. Parmi les diables supérieurs, on trouve les diantrefosses, les érinyes, les diables cornus et les diables gelés qui commandent les diables mineurs et assistent les archidiables.

Diables mineurs. Les diables mineurs rassemblent de nombreux types de diables, notamment les diablotins, les diables des chaînes, les diables épineux et les diables osseux.

Lémures. La caste des lémures est la plus basse dans la hiérarchie infernale. Ce sont les âmes déformées et tourmentées de mortels malfaisants et corrompus. Un lémure tué dans les Neuf Enfers est définitivement détruit seulement si le coup fatal a été porté avec une arme bénie ou si son cadavre informe est aspergé d'eau bénite avant qu'il ne revienne à la vie.

Promotion et rétrogradation. Quand l'âme d'un mortel maléfique arrive dans les Neuf Enfers, elle prend la forme physique d'un pitoyable lémure. Les archidiables et les diables majeurs ont le pouvoir de promouvoir les diables mineurs au statut de diable majeur et seul Asmodée peut promouvoir un diable majeur au statut d'archidiable. Cette promotion diabolique provoque une transformation rapide et douloureuse, mais les souvenirs du diable promu restent intacts d'une forme à l'autre.

Les promotions du bas de l'échelle hiérarchique sont généralement effectuées par nécessité quand, par exemple, un diantrefosse transforme des lémures en diablotins pour avoir sous ses ordres des espions invisibles. Les promotions plus importantes sont presque toujours dues au mérite quand, par exemple, un diable osseux qui s'est distingué au combat est transformé en diable cornu par l'archidiable qu'il sert. Un diable est rarement promu de plus d'un échelon à la fois dans la hiérarchie des formes infernales.

Hiérarchie infernale

1. lémure

Diables mineurs

2. Diablotin
3. Diable épineux
4. Diable barbu
5. Diable barbelé
6. Diable des chaînes
7. Diable osseux

Diables majeurs

8. Diable cornu
9. Érinye
10. Diable gelé
11. Diantrefosse

Archidiables

12. Duc ou duchesse
13. Archiduc ou archiduchesse

La rétrogradation est la punition habituelle infligée aux diables en cas d'échec ou de désobéissance. Les archidiables ou les démons majeurs peuvent rétrograder un démon mineur à l'état de lémure, auquel cas il perd tous souvenirs de sa précédente existence. Un archidiable peut rétrograder un diable majeur au statut de diable mineur, mais le diable rétrogradé conserve tous ses souvenirs et pourrait chercher à se venger si la sévérité de la rétrogradation est excessive.

Aucun diable ne peut promouvoir ou rétrograder un fiélon qui ne lui a pas juré allégeance, ce qui empêche les archidiables de rétrograder les serviteurs les plus puissants de leurs rivaux. Puisque tous les diables ont juré allégeance à Asmodée, celui-ci peut librement rétrograder n'importe quels diables, en leur faisant prendre la forme infernale de son choix.

Les Neuf Enfers

Les Neuf Enfers ne forment qu'un seul et même plan comprenant neuf strates distinctes (voir la table Strates et seigneurs des Neuf Enfers). Les huit premières strates sont chacune gouvernées par un archidiable et tous obéissent au plus puissant d'entre eux : Asmodée, l'archiduc du Nessus, la neuvième strate. Pour atteindre la plus profonde des strates des Neuf Enfers, il faut descendre en passant, dans l'ordre, par chacune des huit premières situées au-dessus. Le moyen le plus expéditif consiste à naviguer sur le Styx qui s'écoule de strate en strate toujours plus profondément. Seuls les plus courageux des aventuriers peuvent survivre aux tourments et à l'horreur d'un tel périple.

Les vrais noms et les talismans des diables

Même si tous les diables ont un nom qu'ils utilisent couramment, tous les diables en poste, à l'exception des lémures, ont un vrai nom qu'ils gardent secret. On peut obliger un diable à révéler son vrai nom s'il est charmé. Il existerait aussi d'anciens tomes et parchemins dans lesquels sont inscrits les noms de plusieurs diables.

Un mortel qui connaît le vrai nom d'un diable peut utiliser une puissante magie d'invocation pour appeler un diable des Neuf Enfers et l'obliger à le servir. Le talisman d'un diable peut également aider à atteindre cet objectif. Sur chacune de ces anciennes reliques est gravé le vrai nom du diable qu'elle contrôle. Elles ont toutes été plongées, au cours de leur fabrication, dans le sang d'un sacrifice de valeur (le plus souvent quelqu'un que leur créateur aimait).

Quelle que soit la méthode utilisée pour le convoquer, un diable, une fois sur le plan matériel, apprécie rarement qu'on le force à servir. Il profite de la moindre occasion pour corrompre son invocateur afin que son âme termine, d'une façon ou d'une autre, dans les Neuf Enfers. Seuls les diablotins aiment être convoqués et se mettent volontiers au service de leur convocateur en tant que familier, même s'ils font tout leur possible pour le corrompre.

Variante : convocation de diables

Certains diables disposent d'une action qui leur permet de convoquer d'autres diables.

Convocation de diables (1/jour). Le diable choisit ce qu'il veut convoquer et tente une convocation magique.

- Un diable barbelé a 30% de chances de convoquer un diable barbelé.
- Un diable barbu a 30% de chances de convoquer un diable barbu.
- Un diable osseux a 40% de chances de convoquer 2d6 diables épineux ou un diable osseux.
- Une érinye a 50% de chances de convoquer 3d6 diables épineux, 1d6 diables barbus ou une érinye.
- Un diable cornu a 30% de chances de convoquer un diable cornu.
- Un diable gelé a 60% de chances de convoquer un diable gelé.
- Un diantrefosse convoque 2d4 diables barbus, 1d4 diables barbelés ou une érinye sans aucun risque d'échec.

Un diable convoqué apparaît dans un emplacement inoccupé situé à 18 mètres ou moins de son invocateur. Il se comporte comme l'allié de son invocateur et ne peut pas lui-même convoquer d'autres diables. Il reste pendant 1 minute, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie par une action.

Démon barbelé (hamatula)

Créatures à l'avarice et aux désirs débridés, les diables barbelés sont les gardes des citoyens plus puissants des Neuf Enfers et de leurs chambres fortes. Ce sont de grands humanoïdes couverts de barbelures, de pointes et de crochets aiguisés, avec des yeux luisants toujours à l'affût d'objets et de créatures qu'ils pourraient s'approprier. Ces fiélons ne perdent jamais une occasion de combattre si la victoire peut aboutir à une récompense.

Les diables barbelés sont connus pour leur vigilance et sont donc difficiles à surprendre. Ils accomplissent leurs tâches sans se laisser distraire ni gagner par l'ennui. Ils attaquent avec leurs griffes pointues et lancent des boules de feu sur les ennemis qui tentent de s'enfuir.

Diable barbu (barbazu)

Les diables barbus sont des soldats d'élite au service des archidiables. Ils combattent coude à coude et savourent la gloire que leur procurent les batailles. Ils répondent violemment à la moindre provocation réelle ou imaginaire, et s'enivrent de violence en tranchant le corps de leurs ennemis de leurs coutilles infernales aux lames en dents de scie.

Un diable barbu est un humanoïde avec des oreilles en pointe, une peau écailleuse, une longue queue et des griffes qui prouvent de manière évidente sa nature fiélone. Ces diables doivent leur nom aux excroissances ressemblant à des serpents qui poussent sur leur menton et qu'ils utilisent pour fouetter leurs ennemis et leur injecter un virulent venin affaiblissant.

Diable cornu (malebranche)

Les diables cornus montrent peu d'entrain en ce qui concerne les combats et rechignent à se mettre en danger. De plus, ils haïssent et craignent les créatures plus fortes qu'eux. Mais la fureur de ces fiélons est terrifiante si on les provoque trop longtemps.

Un malebranche est aussi grand qu'un ogre et son corps est couvert d'écailles aussi résistantes que le fer. Soldats aériens des légions infernales, les diables cornus suivent les ordres à la lettre. Leurs ailes gigantesques et leurs longues cornes renforcent l'impact de leur présence intimidante alors qu'ils tombent du ciel pour frapper leurs ennemis de leur redoutable fourche et de leur queue cinglante.

Diable des chaînes (kyton)

Ces diables menaçants portent des chaînes qui les recouvrent tel un linceul. Il suffit d'un regard à ce diable pour plonger les créatures inférieures dans la terreur tandis qu'il anime les chaînes qui couvrent son corps, ainsi que les chaînes inanimées à proximité, sur lesquelles apparaissent des crochets, des lames et des pointes, pour éviscérer ses ennemis.

Les diables des chaînes sont les geôliers et les bourreaux sadiques des royaumes infernaux. Ils apprécient la douleur et aiment l'infliger à autrui. On fait appel à eux pour tourmenter les âmes des mortels piégées dans les Neuf Enfers et ils déchaînent ainsi leur fureur sadique sur ces âmes manifestées sous la forme d'horribles lémures.

Diable épineux (spinagon)

Plus petits que la plupart des diables, les spinagons sont les messagers et les espions des diables supérieurs et des archidiables. Ils sont les yeux et les oreilles des Neuf Enfers, et même les fiélons qui méprisent la faiblesse d'un diable épineux apprennent à lui montrer un minimum de respect.

Strates et seigneurs des Neufs Enfers

Strate	Nom de la strate	Archiduc ou archiduchesse	Précédents souverains	Principaux habitants
1	Averne	Zariel	Bel, Tiamat	Diablotins, érinyes, diables épineux
2	Dis	Dispater	—	Diables barbus, diables épineux, diablotins, érinyes
3	Minauros	Mammon	—	Diables barbus, diables des chaînes, diables épineux, diablotins
4	Phlégethos	Bélial et Fierna	—	Diables barbelés, diables épineux, diables osseux, diablotins
5	Stygie	Levistus	Geryon	Diables gelés, diables osseux, diablotins, érinyes
6	Malbolge	Glasya	Malagard, Moloch	Diables barbelés, diables cornus, diables osseux, diablotins
7	Maladomini	Belzébuth	—	Diables barbelés, diables cornus, diables osseux, diablotins
8	Cania	Méphistophélès	—	Diables cornus, diables gelés, diablotins, diantrefosses
9	Nessus	Asmodée	—	Tous les diables

La totalité du corps et de la queue d'un diable épineux est hérissée de pointes et il peut projeter celles de sa queue sur ses adversaires. Ces épines explosent à l'impact.

Quand ils ne sont pas en train de livrer un message ou de collecter des informations, les diables épineux rejoignent les unités d'artillerie aérienne, en compensant leur faiblesse physique individuelle par des attaques en nombre pour submerger leurs ennemis. Les diables épineux adoreraient être promus et sont toujours en quête de pouvoir, mais leur lâcheté naturelle les pousse à s'enfuir au plus vite dès qu'un combat tourne en leur défaveur.

Diable gelé (gélugon)

Surtout présents dans les strates froides de la Stygie et de la Cania, les diables gelés sont les commandants des armées infernales des Neuf Enfers. Ils tourmentent les diables mineurs pour évacuer leur colère et leur rancœur. Jaloux du pouvoir détenu par leurs supérieurs, les diantrefosses, les diables gelés visent sans cesse la promotion en massacrant les ennemis des Neuf Enfers et en livrant le plus d'âmes possible à l'archidiable qu'ils servent.

Un diable gelé ressemble à un insecte bipède géant, avec des mains et des pieds griffus, de puissantes mandibules et une longue queue garnie de pointes acérées. Certains manient des lances crantées dont la morsure glacée peut immobiliser leurs adversaires.

Diable osseux (osyluth)

Motivés par la haine, la luxure et la jalousie, les diables osseux sont les cruels superviseurs des Neuf Enfers. Ils mettent les diables inférieurs au travail et prennent un plaisir particulier à voir les fiélons qui les défient se faire rétrograder. Ils attendant impatiemment une promotion, mais jalousent amèrement leurs supérieurs, cherchant donc à s'attirer leurs bonnes grâces tout en détestant cela.

Un diable osseux est un humanoïde à la peau séchée et tendue sur son corps squelettique. Il a un crâne effrayant en guise de tête et une queue de scorpion. Une infecte odeur de décomposition pollue l'air autour de lui. Même si les griffes des diables osseux sont déjà des armes dévastatrices, ils manient des armes d'hast en os dotées de crochets et s'en servent pour immobiliser leurs ennemis avant de les frapper avec leur queue venimeuse.

Diablotin

On trouve des diablotins dans tous les plans inférieurs. Ils font des courses pour leurs maîtres infernaux, espionnent leurs rivaux ou trompent et corrompent des mortels. Un diablotin servira avec fierté n'importe quel maître malfaisant, mais il ne faut pas compter sur lui en ce qui concerne les tâches nécessitant rapidité ou efficacité.

Un diablotin peut prendre forme animale à volonté, mais son aspect naturel est celui d'un petit humanoïde à la peau rouge, avec une queue barbelée, des petites cornes et des ailes de cuir. Il se rend invisible avant de frapper avec son dard empoisonné.

Variante : familier diablotin

Les diablotins sont souvent au service de mortels lanceurs de sorts. Ils les conseillent, espionnent pour eux ou font office de familier. Un diablotin pousse son maître à commettre des actes malveillants, en espérant s'emparer finalement de son âme de mortel. Les diablotins font preuve d'une loyauté surprenante envers leur maître et peuvent s'avérer dangereux si celui-ci est menacé. Certains diablotins possèdent le trait suivant.

Familier. Le diablotin peut servir une créature en tant que familier en nouant un lien télépathique avec son maître consentant. Tant que le diablotin et son maître sont liés de la sorte, le maître peut percevoir ce que perçoit le diablotin tant qu'ils restent à 1,5 kilomètre maximum l'un de l'autre. Tant que le diablotin est à 3 mètres ou moins de son maître, ce dernier bénéficie également du trait Résistance à la magie du diablotin. Si son maître ne respecte pas les termes du contrat, le diablotin peut mettre un terme à son rôle de familier auprès de son maître, ce qui rompt le lien télépathique.

Diantrefosse

Seigneurs incontestés de la plupart des diables, les diantrefosses servent les archiducs et archiduchesses des Neuf Enfers et répondent à leurs demandes. Ces redoutables diables sont les généraux des Neuf Enfers qui mènent les légions infernales au combat.

Les diantrefosses, affligés d'un énorme complexe de supériorité, forment l'aristocratie grotesque des royaumes infernaux. Ces tyrans dominateurs et manipulateurs conspirent pour éliminer tout ce qui se trouve entre eux et leurs objectifs, tout en s'adonnant au jeu dangereux et retors qu'est la politique aux Neuf Enfers.

Un diantrefosse est un monstre imposant doté d'une queue souple comme un fouet et de très grandes ailes qui l'enveloppent comme un manteau. Des écailles solides recouvrent son corps et de sa gueule hérissée de crocs suinte un venin qui peut venir à bout des plus redoutables créatures. Intrépide au combat, un diantrefosse engage le duel contre les ennemis les plus puissants, pour prouver sa supériorité et démontrant une arrogance qui l'empêche d'envisager la défaite.

Érinyes

De loin les plus beaux et les plus attirants de tous les diables majeurs et mineurs, les érinyes sont des guerrières féroces et disciplinées. Plongeant depuis les cieux, elles infligent une mort rapide aux créatures ayant déplu à leur maître ou ayant défié les édits d'Asmodée. Les érinyes apparaissent sous forme d'humanoïdes mâles ou femelles au corps sculptural et aux grandes ailes de plumes. La plupart portent des armures stylisées et des casques à cornes, et elles manient des épées et des arcs de première qualité. Quelques-unes se servent de *cordes d'enchevêtrement* pour piéger les ennemis les plus coriaces.

D'après les légendes, les premières érinyes étaient des anges bannis des plans supérieurs pour avoir succombé à la tentation ou après avoir commis un méfait. Lors de leurs missions de conquête et de corruption, les érinyes n'hésitent pas à profiter des gens qui les confondent avec des célestes.

Lémure

Un lémure prend forme lorsque l'âme d'un mortel est corrompue par le mal et condamnée aux Neufs Enfers pour l'éternité. Situés tout en bas de la hiérarchie infernale, les lémures sont des créatures informes et répugnantes, victimes de souffrances permanentes à moins qu'ils ne soient promus et adoptent une forme supérieure, le plus souvent celle d'un diablotin.

Un lémure est une masse de chair fondue avec une tête et un torse vaguement humanoïdes. Les traits de son visage sont constamment crispés par la douleur et sa bouche bredouille des choses inintelligibles, car il ne peut pas parler.



Diable barbelé

Fiélon (diable) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d8 + 52)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +6, Con +7, Sag +5, Cha +5
Compétences Perception +8, Perspicacité +5, Supercherie +5
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langues infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Peau barbelée. Au début de chacun de ses tours, le diable barbelé inflige 5 (1d10) dégâts perforants aux créatures qui l'empoignent.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques au corps à corps : une avec sa queue et deux avec ses griffes. Sinon, il peut utiliser deux fois projeter une flamme.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants.

Projeter une flamme. *Attaque d'arme à distance:* +5 pour toucher, portée 45 m, une cible. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de feu. La cible prend également feu si c'est un objet inflammable ni porté ni transporté.

Diable barbu

Fiélon (diable) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (–1)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4, Sag +2
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 3 (700 PX)

Inébranlable. Le diable ne peut pas être terrorisé tant qu'une créature alliée est présente à 9 mètres ou moins dans son champ de vision.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une avec sa barbe, l'autre avec sa coutille.

Barbe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. La cible empoisonnée de la sorte ne peut plus récupérer de points de vie. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts tranchants. Si la cible n'est pas un mort-vivant ou une créature artificielle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas perdre 5 (1d10) points de vie au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure infernale. Chaque fois que le diable réussit cette attaque contre la cible blessée, les dégâts infligés par la blessure augmentent de 5 (1d10). N'importe quelle créature peut consacrer une action à endiguer l'hémorragie en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 12. La blessure se referme également si la cible bénéficie d'un soin magique.



Diable cornu

Fiélon (diable) de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 148 (17d10 + 55)
Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde For +10, Dex +7, Sag +7, Cha +7
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langues infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 11 (7200 PX)

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques au corps à corps : deux avec sa fourche et une avec sa queue. Il peut utiliser projeter une flamme à la place d'une attaque au corps à corps.

Fourche. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge
3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d8+6) dégâts perforants. Si la cible n'est pas un mort-vivant ou une créature artificielle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas perdre 10 (3d6) points de vie au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure infernale. Chaque fois que le diable réussit cette attaque contre la cible blessée, les dégâts infligés par la blessure augmentent de 10 (3d6). N'importe quelle créature peut consacrer une action à endiguer l'hémorragie en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 12. La blessure se referme également si la cible bénéficie d'un soin magique.

Projeter une flamme. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 45 m, une cible. *Touché :* 14 (4d6) dégâts de feu. La cible prend également feu si c'est un objet inflammable ni porté ni transporté.



Diable des chaînes

Fiélon (diable) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d8 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +4, Cha +5
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunités contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques avec ses chaînes.

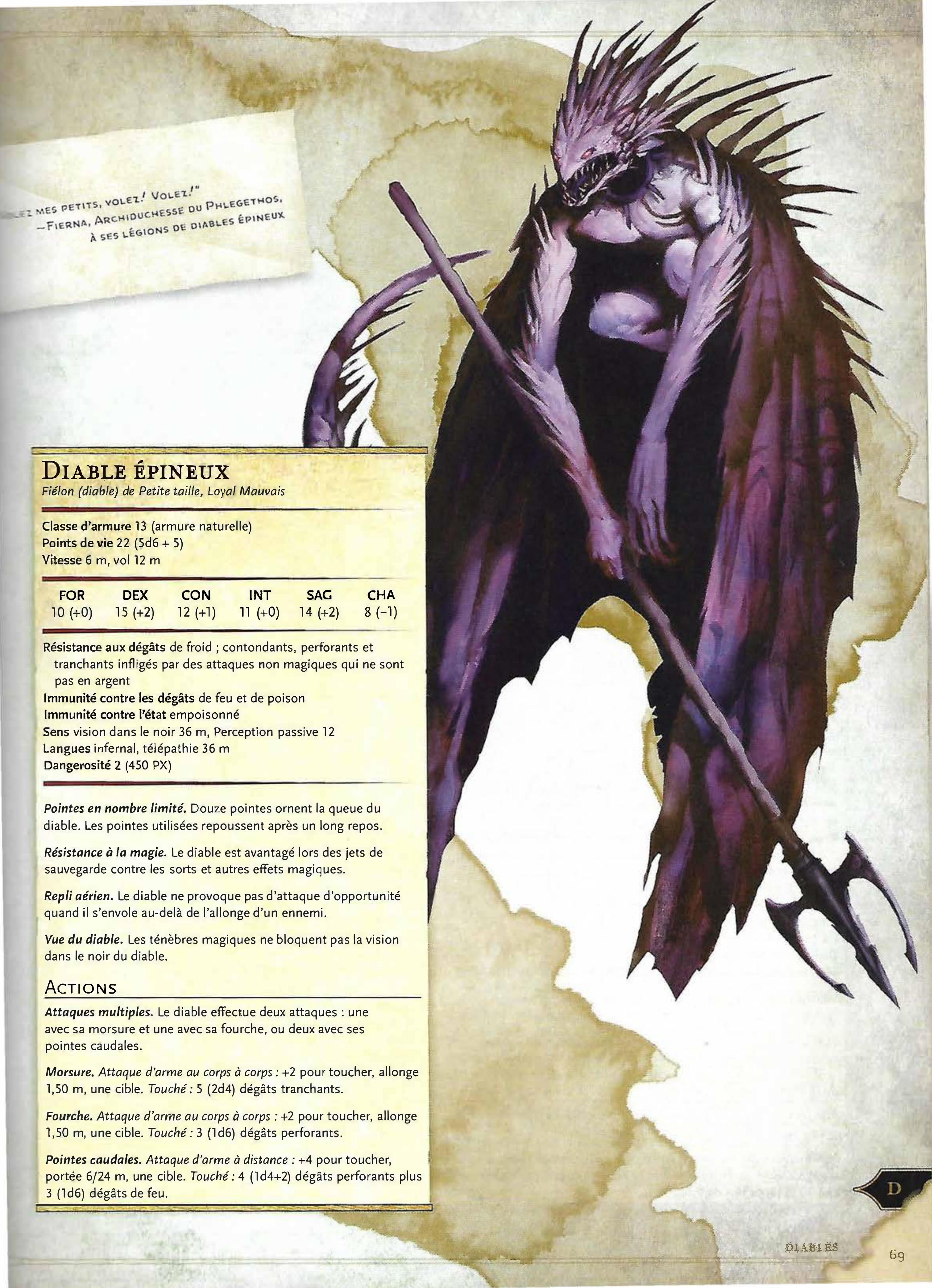
Chaîne. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants. La cible est empoignée (évasion DD 14) si le diable n'est pas déjà en train d'empoigner une autre créature. Tant que dure l'empoignade, la cible est entravée et subit 7 (2d6) dégâts perforants au début de chacun de ses tours.

Animer des chaînes (Recharge après un court ou un long repos). Le diable anime un maximum de quatre chaînes situées dans son champ de vision à 18 mètres ou moins, à condition que personne ne les porte ou transporte et fait surgir des barbelures extrêmement coupantes sur toute leur longueur.

Chaque chaîne animée est un objet doté d'une CA de 20, de 20 points de vie, d'une résistance aux dégâts perforants et d'une immunité contre les dégâts de foudre et psychiques. Quand le diable utilise attaques multiples lors de son tour, il peut utiliser chaque chaîne animée pour effectuer une attaque de chaîne supplémentaire. Une chaîne animée peut empoigner une créature par ses propres moyens, mais ne peut pas effectuer d'attaques lorsqu'elle empoigne quelqu'un. Une chaîne animée redevient inerte si ses points de vie tombent à 0, ou si le diable est neutralisé ou meurt.

Réactions

Masque bouleversant. Quand une créature située dans le champ de vision du diable commence son tour à 9 mètres ou moins de lui, le diable peut créer une illusion qui le fait ressembler à un être aimé décédé ou à un implacable ennemi de la créature. Si celle-ci peut voir le diable, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi elle est terrorisée jusqu'à la fin de son tour.



« …ez mes petits, volez ! Volez ! »
— Fierna, Archiduchesse du Phlegethos, à ses légions de diables épineux

Diable épineux

Fiélon (diable) de Petite taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 2 (450 PX)

Pointes en nombre limité. Douze pointes ornent la queue du diable. Les pointes utilisées repoussent après un long repos.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Repli aérien. Le diable ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il s'envole au-delà de l'allonge d'un ennemi.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

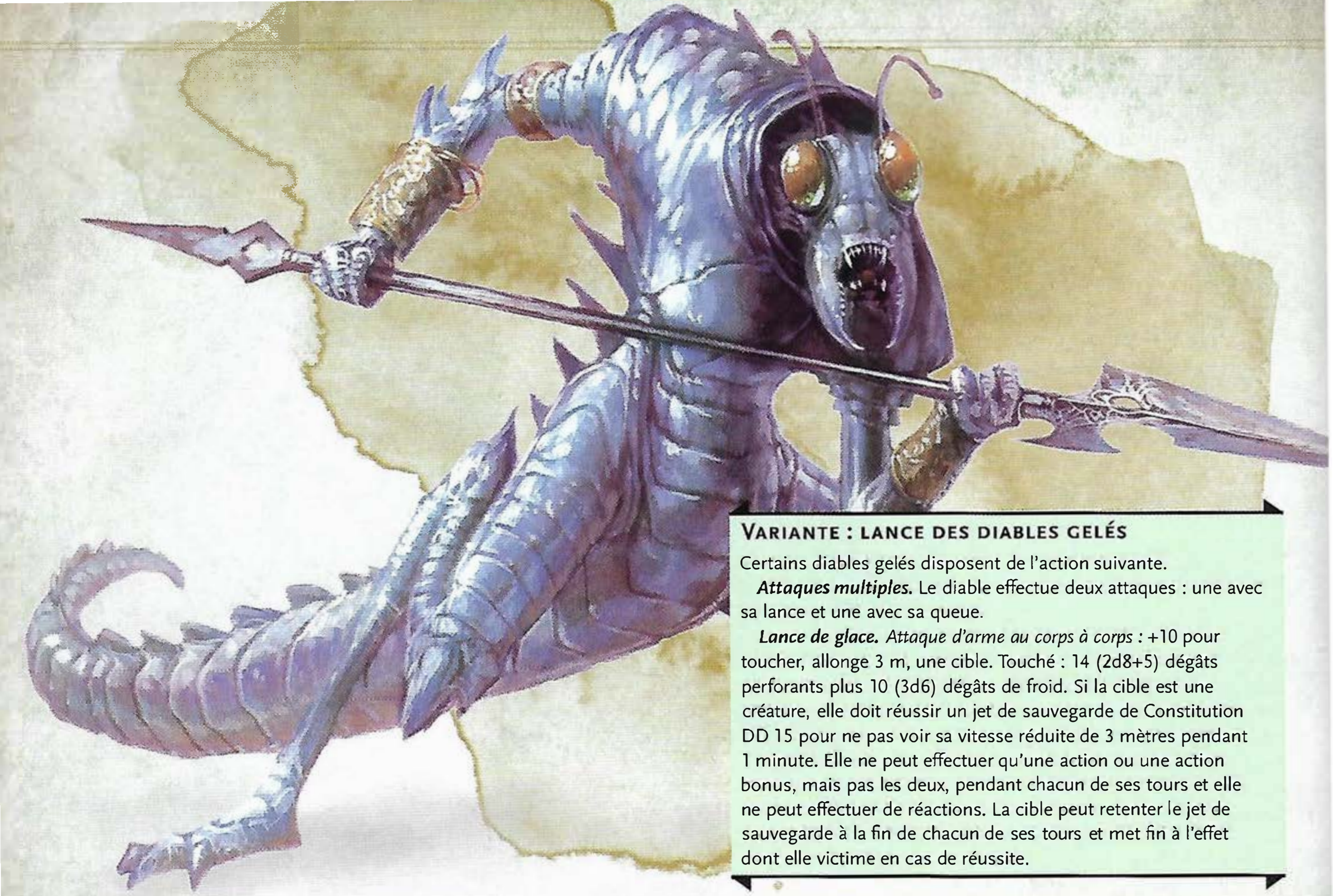
Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa fourche, ou deux avec ses pointes caudales.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (2d4) dégâts tranchants.

Fourche. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Pointes caudales. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 6/24 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.



Variante : lance des diables gelés

Certains diables gelés disposent de l'action suivante.

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une avec sa lance et une avec sa queue.

Lance de glace. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 14 (2d8+5) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de froid. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas voir sa vitesse réduite de 3 mètres pendant 1 minute. Elle ne peut effectuer qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant chacun de ses tours et elle ne peut effectuer de réactions. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle victime en cas de réussite.

Diable gelé

Fiélon (diable) de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 180 (19d10 + 76)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Sag +7, Cha +9
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu, de froid et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 14 (11 500 PX)

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : une avec sa morsure, une avec ses griffes et une avec sa queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de froid.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d4+5) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de froid.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts de froid.

Mur de glace (Recharge 6). Le diable crée par magie un mur de glace opaque sur une surface solide située dans un rayon de 18 mètres dans son champ de vision. Le mur fait 30 centimètres d'épaisseur et jusqu'à 9 mètres de long et 3 mètres de haut, ou prend la forme d'un dôme hémisphérique d'un diamètre maximal de 6 mètres.

Au moment où le mur apparaît, les créatures présentes dans l'emplacement qu'il occupe sont expulsées de la zone par la trajectoire la plus courte. Chaque créature choisit le côté du mur vers lequel elle est expulsée, à moins qu'elle ne soit neutralisée. Les créatures effectuent ensuite un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Celles qui échouent subissent 35 (10d6) dégâts de froid, les autres la moitié seulement.

Le mur reste en place pendant 1 minute. Il disparaît prématurément si le diable est neutralisé ou meurt. Il est possible d'endommager le mur ou d'y percer une brèche ; chaque section de 3 mètres de côté a une CA de 5, 30 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts de feu et une immunité contre les dégâts nécrotiques, psychiques, d'acide, de froid et de poison. Si une section est détruite, elle laisse une zone d'air froid à l'emplacement qu'elle occupait auparavant. Chaque fois qu'une créature traverse, volontairement ou non, la zone d'air froid lors d'un tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Elle subit 17 (5d6) dégâts de froid si elle rate son jet, la moitié seulement en cas de réussite. L'air froid se disperse quand le reste du mur disparaît.



Variante : arme d'hast des diables osseux

Certains diables osseux disposent de l'action suivante.

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une avec son arme d'hast à crochet et une avec son dard.

Arme d'hast à crochet. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d12+4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de Très Grande taille ou plus petite, elle est empoignée (évasion DD 14). Le diable ne peut pas utiliser son arme d'hast sur une autre cible tant que la précédente est encore empoignée.

Diable osseux

Fiélon (diable) de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +6, Cha +7
Compétences Perspicacité +6, Supercherie +7
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 9 (5000 PX)

Résistance à la magie. Le diable est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : deux avec ses griffes et une avec son dard.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants plus 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.



Diablotin

Fiélon (diable, métamorphe) de Très Petite taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 10 (3d4 + 3)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perspicacité +3, Persuasion +4, Supercherie +4
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues commun, infernal
Dangerosité 1 (200 PX)

Métamorphe. Le diablotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en l'une des bêtes suivantes : rat (vitesse 6 m), corbeau (6 m, vol 18 m) ou araignée (6 m, escalade 6 m), ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée, à l'exception de la vitesse indiquée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le diablotin reprend sa forme véritable s'il meurt.

Résistance à la magie. Le diablotin est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diablotin.

Actions

Dard (morsure sous forme de bête). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 10 (3d6) dégâts de poison si elle le rate, la moitié seulement si elle le réussit.

Invisibilité. Le diablotin devient invisible par magie. Il redevient visible s'il attaque ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Les objets qu'il porte ou transporte deviennent également invisibles.



Lémure

Fiélon (diable) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 7
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	5 (−3)	11 (+0)	1 (−5)	11 (+0)	3 (−4)

Résistance aux dégâts de froid
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre les états charmé, terrorisé et empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langue comprend l'infernal mais ne peut pas parler
Dangerosité 0 (10 PX)

Reconstitution infernale. Un lémure qui meurt dans les Neuf Enfers revient à la vie en 1d10 jours avec tous ses points de vie, à moins qu'il ne soit tué par une créature d'alignement Bon bénéficiant d'un sort de bénédiction au moment de sa mort ou si quelqu'un asperge son cadavre d'eau bénite.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du lémure.

Actions

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.



« Votre royaume est déchiré par la guerre, corrompu et son peuple en colère meurt de faim. Les gens réclament un nouveau souverain : quelqu'un dont le charisme et le courage pourraient mettre fin à l'agitation et aux souffrances. Vous pourriez être cette personne ! »

—Hérobaal, le diantrefosse

Diantrefosse

Fiélon (diable) de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 300 (24d10 + 168)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +10
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 14
Langues infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 20 (25 000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du diantrefosse sont magiques.

Aura de terreur. Toutes les créatures hostiles envers le diantrefosse qui commencent leur tour à 6 mètres ou moins de lui doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21, sauf si le diantrefosse est neutralisé. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont terrorisées jusqu'au début de leur prochain tour. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde sont immunisées contre l'aura de terreur du diantrefosse pendant 24 heures.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du diantrefosse est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21). Le diantrefosse peut lancer les sorts suivants de manière innée sans composante matérielle :

À volonté : *boule de feu, détection de la magie*
3/jour chacun : *immobiliser un monstre, mur de feu*

Résistance à la magie. Le diantrefosse est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diantrefosse effectue quatre attaques : une avec sa morsure, une avec ses griffes, une avec sa masse d'armes et une avec sa queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6+8) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 pour ne pas être empoisonnée. Tant que le poison fait effet, la cible ne peut pas récupérer de points de vie et elle subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La cible empoisonnée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts tranchants.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts contondants plus 21 (6d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 24 (3d10+8) dégâts contondants.



« Elles vivent et tuent par l'épée. Leur beauté n'est rien comparée à leur ire. »

—Extrait des Chapitres interdits

Variante : corde d'enchevêtrement

Certaines érinyes manient une *corde d'enchevêtrement* (décrite dans le *Dungeon Master's Guide*). Lorsqu'une érinye utilise l'action attaques multiples, elle peut utiliser la corde, mais cette utilisation remplace deux attaques.

Érinye

Fiélon (diable) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +8, Sag +6, Cha +8
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 12
Langues infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Armes infernales. Les attaques d'arme de l'érinye sont magiques et infligent 13 (3d8) dégâts de poison supplémentaires en cas d'attaque réussie (déjà comptabilisés dans ses attaques).

Résistance à la magie. L'érinye est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'érinye effectue trois attaques.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10+4) dégâts tranchants si l'épée est maniée à deux mains, plus 13 (3d8) dégâts de poison.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants plus 13 (3d8) dégâts de poison et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être empoisonnée. Le poison fait effet jusqu'à son élimination par le sort *restauration inférieure* ou une magie similaire.

Réactions

Parade. L'érinye ajoute 4 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait la toucher. Elle doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.



Dinosaures

Les dinosaures, ou béhémoths, font partie des plus anciens reptiles au monde. Les dinosaures carnivores sont des chasseurs sauvages et territoriaux. Les dinosaures herbivores sont moins agressifs, mais peuvent attaquer pour défendre leurs petits, ou s'ils sont surpris ou harcelés.

Il existe beaucoup de dinosaures différents, tant au niveau de la forme que de la taille. Les espèces de grande taille sont souvent grises ou de couleur terne, tandis que les dinosaures plus petits ont souvent des couleurs aussi vives et variées que celles des oiseaux. Les dinosaures vivent dans des contrées isolées, rudes et accidentées rarement traversées par les humanoïdes, notamment des vallées montagneuses isolées, des plateaux inaccessibles, des îles tropicales et des marécages impénétrables.

Allosaure

L'allosaure est un prédateur de grande taille, fort et rapide. Il peut poursuivre et rattraper n'importe quelle proie à terrain découvert et bondir pour abattre les créatures de ses griffes acérées.

Ankylosaure

D'épaisses plaques protectrices couvrent le corps des ankylosaures herbivores. Ils se défendent contre les prédateurs avec leur queue à l'extrémité en forme de massue aux frappes dévastatrices. La queue de certains ankylosaures se termine par des pointes et inflige des dégâts perforants et non contondants.

Plésiosaure

Le plésiosaure est un dinosaure marin doté de puissantes nageoires pour déplacer son corps massif. Prédateur et agressif, il attaque toutes les créatures qu'il croise. Son cou souple fait le tiers de sa longueur totale et lui permet de porter de violents coups de dents dans toutes les directions.

Ptéranodon

Ce reptile volant possède des ailes d'une envergure de 4,50 à 6 mètres et chasse de petites proies marines, en plongeant droit sur elles, tutefois, il attaque aussi toute créature qui lui paraît comestible. Un ptéranodon n'a pas de crocs, mais un bec affûté qu'il utilise pour perforer les prises trop grosses à avaler d'un coup.

Tricératops

Le tricératops est l'un des dinosaures herbivores les plus agressifs, doté d'une boîte crânienne formant une plaque osseuse protectrice déployée en éventail. Avec ses longues cornes et sa vivacité, il éventre et piétine à mort les prédateurs qui osent s'en prendre à lui.

Tyrannosaure

Ce gigantesque prédateur terrorise tout ce qui vit sur son territoire. Malgré sa taille et son poids, un tyrannosaure est un coureur rapide. Il traque tout ce qu'il pense pouvoir manger et rares sont les créatures qu'il ne peut dévorer entières. Un tyrannosaure en quête de proies substantielles peut manger des carcasses et toutes les petites créatures qui tentent de lui chiper ses prises.

Allosaure

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Compétence Perception +5
Sens Perception passive 15
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Bond agressif. Si l'allosaure se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 9 mètres en direction d'une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13, sans quoi il la jette à terre. Si la cible est à terre, l'allosaure peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants.

Ankylosaure

Bête de Très Grande taille, non-alignée

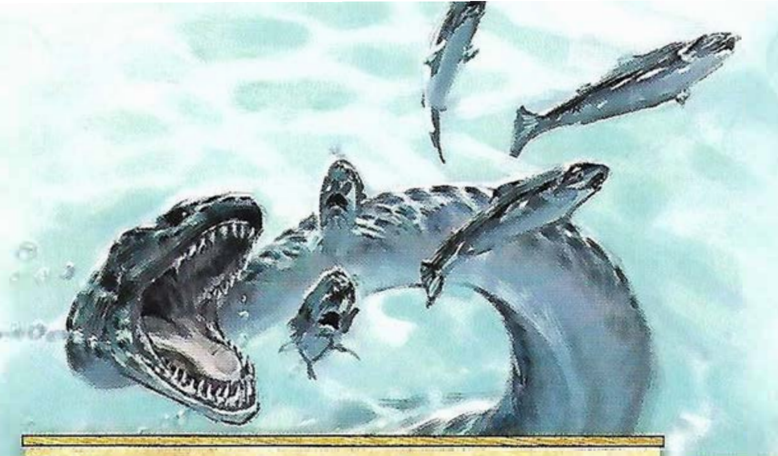
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d12 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (4d6+4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre.



Plésiosaure
Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Retenir son souffle. Le plésiosaure peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6+4) dégâts perforants.

Tricératops
Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 95 (10d12 + 30)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	11 (+0)	5 (−3)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Charge écrasante. Si le tricératops se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13, sans quoi il la jette à terre. Si la cible est à terre, le tricératops peut effectuer une attaque de piétinement contre elle par une action bonus.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 24 (4d8+6) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 22 (3d10+6) dégâts contondants.

Ptéranodon
Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Compétence Perception +1
Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Repli aérien. Le ptéranodon ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand il s'envole au-delà de l'allonge d'un ennemi.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts perforants.

Tyrannosaure
Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d12 + 52)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	9 (−1)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le tyrannosaure effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa queue. Il ne peut pas effectuer ces deux attaques contre la même cible.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 33 (4d12+7) dégâts perforants. La cible est empoignée (évasion DD 17) si elle est de taille Moyenne ou plus petite. Elle est entravée tant qu'elle est empoignée et le tyrannosaure ne peut pas mordre une autre créature.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (3d8+7) dégâts contondants.

Doppelganger



Les doppelgangers sont de perfides métamorphes qui prennent l'apparence d'autres humanoïdes pour semer d'éventuels poursuivants ou mener des victimes à leur perte par le leurre et la tromperie. Rares sont les créatures capables de manier la peur, la suspicion et la duperie aussi efficacement que les doppelgangers. On les trouve dans tous types de régions et de cultures, sachant qu'ils peuvent endosser l'apparence de n'importe quel individu, quelle que soit sa race.

Voleurs de secrets. La capacité de métamorphose du doppelganger lui permet de s'immiscer dans presque n'importe quel groupe ou communauté, mais ne lui apprend pas pour autant les langues, le comportement, les souvenirs et la personnalité de l'individu dont il prend la forme, c'est pourquoi il suit ou capture souvent les créatures qu'il compte incarner. Il l'observe et scrute leur esprit pour apprendre leurs secrets. Un doppelganger peut lire les pensées superficielles d'une créature et découvrir ainsi son nom, ses désirs et ses peurs, en plus de quelques vagues souvenirs. Un doppelganger qui se fait passer pour une créature spécifique pour mettre en œuvre un complot à long terme devra sans doute conserver son double véritable vivant et à portée de main pendant plusieurs semaines, et sonder chaque jour son esprit pour apprendre à se comporter et à parler comme lui.

Escrocs hédonistes. Les doppelgangers agissent seuls ou en petits groupes, le rôle de chacun variant d'un complot à l'autre. Un doppelganger peut prendre la place d'un noble ou d'un marchand préalablement assassiné pendant que les autres revêtent d'autres identités en fonction des circonstances, incarnant les membres ou les domestiques de la famille, tout en dilapidant les richesses de leur victime.

Changelins. Les doppelgangers sont trop paresseux et égocentriques pour élever leurs petits. Ils prennent la forme d'hommes séduisants et charment les femmes en leur laissant le soin d'élever leurs rejetons. Jusqu'à l'adolescence, l'enfant d'un doppelganger ressemble en tous points à un membre de la race de sa mère. À l'adolescence, il découvre sa vraie nature et cherche à rejoindre d'autres doppelgangers.

Doppelganger

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Perspicacité +3, Supercherie +6
Immunités contre l'état charmé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Attaque surprise. Si le doppleganger surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, l'attaque lui inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires.

Embuscade. Au premier round de combat, le doppleganger est avantagé lors des jets d'attaques effectués contre les créatures qu'il a surprises.

Métamorphe. Le doppelganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille Moyenne ou Petite qu'il a déjà vu ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le doppleganger reprend sa forme véritable s'il meurt.

Actions

Attaques multiples. Le doppleganger effectue deux attaques au corps à corps.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts contondants.

Lire les pensées. Le doppelganger lit par magie les pensées superficielles d'une créature située à 18 mètres ou moins de lui. L'effet traverse les obstacles, mais 90 centimètres de bois ou de terre, 60 centimètres de pierre, 5 centimètres de métal ou une fine couche de plomb suffisent à le bloquer. Tant que la créature est à portée, le doppelganger peut continuer à lire ses pensées si sa concentration n'est pas interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Pendant qu'il lit les pensées de la cible, il est avantagé lors des tests de Sagesse (Perspicacité) et de Charisme (Intimidation, Persuasion et Supercherie) effectués contre elle.



Dracoliche

Malgré leur impressionnante longévité, les dragons n'échappent pas à la mort. Cette réalité ne convient pas à tous et certains provoquent leur transformation en redoutables dracoliches mortes-vivantes par le biais d'énergies nécromantiques et d'antiques rituels. Seuls les dragons les plus narcissiques prennent cette décision. Ce faisant, ils savent aussi qu'ils rompent tous les liens qui les unissent aux leurs et aux dieux draconiques.

Par-delà la mort. Une dracoliche conserve sa taille et sa forme générale lors de sa transformation, mais son cuir écailleux se dessèche sur ses os ou se désagrège par pans entiers, laissant apparaître son squelette. Ses yeux sont deux points de lumière au milieu d'orbites noires, révélant la malveillance de son esprit de mort-vivant.

De nombreux dragons poursuivent de vains objectifs de destructions et de domination, mais les dracoliches sont plus malfaisantes que le plus malfaisant des dragons et veulent tous les dominer. Une dracoliche est un tyran à l'intelligence fiélone qui tisse des toiles complexes et élabore de perfides complots en attirant à elle des serviteurs motivés par l'avarice et le pouvoir. Toujours dans l'ombre et prête à prendre les mesures nécessaires pour que son existence reste un secret, une dracoliche est un adversaire rusé et redoutable.

Les phylactères des dracoliches. Pour créer une dracoliche, il faut que le dragon concerné coopère avec plusieurs mages ou fanatiques capables d'accomplir le rituel approprié. Pendant celui-ci, le dragon avale un breuvage toxique qui le tue sur le coup. Les lanceurs de sorts assistants enferment ensuite son esprit dans une gemme spécialement prévue à cet effet et qui fonctionne comme le phylactère d'une liche. Alors que le dragon perd ses chairs, l'esprit dans la gemme retourne dans son corps et anime le squelette.

Si le corps physique d'une dracoliche est détruit, son esprit retourne dans la gemme si les deux sont sur le même plan. Si la gemme entre en contact physique avec le cadavre d'un autre dragon, l'esprit de la dracoliche en prend possession et devient une nouvelle dracoliche. Si la gemme de la dracoliche est emportée sur un autre plan, son esprit n'a plus nulle part où aller une fois son corps de mort-vivant détruit ; il glisse alors simplement vers l'après-vie.

Archétype de dracoliche

Seuls les vrais dragons adultes ou vénérables peuvent se changer en dracoliche. Les dragons plus jeunes qui tentent l'opération n'y survivent pas, tout comme d'autres créatures qui ne sont pas de véritables dragons, même si elles sont de type dragon, comme les pseudodragons et les vouivres. Un dragon d'ombre ne peut pas non plus devenir une dracoliche car sa consistance physique est déjà compromise.

Quand un dragon se transforme en dracoliche, il conserve ses statistiques, à l'exception des éléments suivants. Le dragon perd ses traits spéciaux reposant sur une physiologie vivante, comme amphibie. La dracoliche conserve ou perd une ou plusieurs de ses actions d'antre, et peut également en gagner de nouvelles, à l'appréciation du MD.

Type. La dracoliche devient de type mort-vivant qui remplace celui de dragon. Elle n'a plus besoin de respirer, manger, boire, ni dormir.

Résistance aux dégâts. La dracoliche bénéficie d'une résistance aux dégâts nécrotiques.

Immunités contre les dégâts. La dracoliche est immunisée contre le poison. Elle conserve également toutes les immunités dans elle bénéficiait avant sa transformation en dracoliche.

Immunités contre les états. La dracoliche ne peut pas être charmée, empoisonnée, paralysée ou terrorisée. Elle ne souffre également plus de l'épuisement.

Résistance à la magie. La dracoliche est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Dracoliche bleue adulte

Mort-vivant de Très Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 225 (18d12 + 108)
Vitesse 12 m, fouissement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +5, Perception +12
Résistance aux dégâts nécrotiques
Immunité contre les dégâts de foudre et de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé ou terrorisé
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Dangerosité 17 (18000 PX)

Résistance à la magie. La dracoliche est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). La dracoliche peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. La dracoliche peut utiliser sa présence terrifiante. Elle effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10+7) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6+7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8+7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par la dracoliche, situées à 36 mètres ou moins d'elle et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante de la dracoliche pendant 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5–6). La dracoliche souffle de la foudre sur une ligne de 27 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 ; celles qui le ratent subissent 66 (12d10) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

Actions légendaires

La dracoliche peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle choisit parmi celles décrites ici. Elle ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La dracoliche récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). La dracoliche bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 pour ne pas subir 14 (2d6+7) dégâts contondants et être jetées à terre. La dracoliche peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. La dracoliche effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon d'ombre

Les dragons d'ombre sont de véritables dragons nés dans l'Obscur ou transformés après plusieurs années passées dans ce sombre royaume. Certains restent dans l'Obscur et apprécient ses mornes paysages et la désolation qu'ils inspirent, d'autres cherchent à retourner sur le plan matériel, impatients de répandre les ténèbres et le mal du plan des ombres.

De sombres portails. Des portails ouvrant sur l'Obscur apparaissent parfois dans des endroits désolés et dans l'obscurité totale de cavernes souterraines. Les dragons qui installent leur tanière dans ce genre d'endroits découvrent souvent ces portails et se retrouvent dans un monde complètement nouveau. Les dragons vénérables, endormis dans leur tanière depuis plusieurs mois ou années, peuvent également disparaître sans savoir qu'un portail s'est formé pendant leur sommeil.

Refaçonnés dans l'ombre. La transformation en dragon d'ombre prend plusieurs années, période pendant laquelle les écailles du dragon perdent leur lustre pour devenir aussi noires que le charbon. Ses ailes de cuir deviennent translucides et ses yeux palissent jusqu'à un gris opalescent. Les dragons d'ombre détestent la lumière du soleil et la lumière vive les affaiblit. Les ténèbres étiolent le corps du dragon jusqu'à ce qu'il ne soit plus que l'ombre de ce qu'il était.

La nature magique des dragons retient l'attention de l'Obscur qui semble vouloir s'approprier la puissance et la majesté de ces grands reptiles. Les créatures qui vivent dans l'Obscur succombent peu à peu au découragement. Plus elles passent de temps sur ce plan et plus elles acceptent le malaise qu'il inspire. Un dragon qui passe plusieurs mois, puis plusieurs années, dans l'Obscur est conscient de la transformation dont il est victime et ne peut pourtant rien faire pour l'empêcher.

De retour dans le monde. Le pouvoir de l'Obscur est si présent chez les dragons d'ombre que même un retour sur le plan matériel ne peut inverser leur transformation. Certains dragons d'ombre attirent des créatures du royaume des mortels vers l'Obscur pour avoir de la compagnie, jusqu'à ce qu'ils s'en fatiguent et les dévorent. D'autres sont heureux de quitter pour toujours l'Obscur et rejoignent le plan matériel qui, d'après eux, est plus abondant en pouvoirs et en trésors.

Archétype de dragon d'ombre

Seuls les vrais dragons peuvent se transformer en dragon d'ombre, et seulement s'ils sont natifs de l'Obscur ou s'ils y passent plusieurs années. Une dracoliche ne peut pas devenir un dragon d'ombre car elle a déjà perdu sa nature draconique en devenant un mort-vivant.

Quand un dragon devient un dragon d'ombre, il conserve ses statistiques, à l'exception des éléments suivants. Le dragon d'ombre conserve ou perd une ou plusieurs de ses actions d'antre, et peut également en gagner de nouvelles, à l'appréciation du MD.



Discrétion dans les ombres. Tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité totale, le dragon d'ombre peut effectuer l'action se cacher par une action bonus.

Maîtrise de compétence : Discrétion. Le bonus de maîtrise du dragon est doublé lorsqu'il effectue des tests de Sagesse (Discrétion).

Nouvelle action : morsure. Si la morsure du dragon infligeait des dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de poison, elle inflige à la place des dégâts nécrotiques.

Nouvelle action : souffle d'ombre. Si le dragon disposait d'un souffle infligeant des dégâts, ces dégâts deviennent de type nécrotique et perdent leur type originel. Si ces dégâts réduisent un humanoïde à 0 point de vie, il meurt et une ombre s'extrait de son cadavre. Elle agit immédiatement après le dragon lors du décompte de l'initiative et se trouve sous son contrôle.

Ombre vivante. Dans une lumière faible ou dans l'obscurité, le dragon bénéficie d'une résistance aux dégâts s'ils ne sont ni de force, ni psychiques, ni radiants.

Résistance aux dégâts. Le dragon d'ombre bénéficie d'une résistance aux dégâts nécrotiques.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le dragon d'ombre est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Jeune dragon d'ombre rouge

Dragon de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Discrétion +8, Perception +8
Résistance aux dégâts nécrotiques
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langues commun, draconique
Dangerosité 13 (10000 PX)

Discrétion dans les ombres. Tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité totale, le dragon d'ombre peut effectuer l'action se cacher par une action bonus.

Ombre vivante. Dans une lumière faible ou dans l'obscurité, le dragon bénéficie d'une résistance aux dégâts s'ils ne sont ni de force, ni psychiques, ni radiants.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le dragon d'ombre est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Souffle d'ombre (Recharge 5–6). Le dragon souffle une ombre ardente sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. Celles qui échouent subissent 56 (16d6) dégâts nécrotiques, les autres la moitié seulement. Si ces dégâts réduisent un humanoïde à 0 point de vie, il meurt et une ombre s'extrait de son cadavre. Elle agit immédiatement après le dragon lors du décompte de l'initiative et se trouve sous son contrôle.

Dragons

Les vrais dragons sont des reptiles ailés à la lignée ancienne et aux terrifiants pouvoirs. Ils sont réputés et craints pour leur ruse et leur avarice prédatrices, les plus vieux font partie des créatures les plus puissantes au monde. Les dragons sont également des créatures magiques dont les pouvoirs innés surnaturels leur permettent, entre autres, d'attaquer avec leur terrible souffle.

Le sang des dragons coule dans les veines de nombreuses créatures, notamment les vouivres et les dragons-tortues. Les vrais dragons se divisent en deux grandes catégories : les dragons chromatiques et les dragons métalliques. Les dragons blancs, bleus, noirs, rouges et verts sont égoïstes, malfaisants et craints de tous. Les dragons d'airain, d'argent, d'or, de bronze et de cuivre sont nobles, bienveillants et grandement respectés des personnes raisonnables.

Même si leurs objectifs et idéaux sont extrêmement divers, tous les vrais dragons convoitent les richesses et amassent en grande quantité pièces de monnaie, pierres précieuses et objets magiques. Les dragons en possession d'importants trésors ne s'en éloignent jamais longtemps et s'aventurent à l'extérieur de leur tanière uniquement pour patrouiller ou se nourrir.

La vie d'un vrai dragon se décompose en quatre étapes, du stade de petit dragonnet à celui de vénérable dragon qui peut vivre plus d'un millier d'années. Les dragons aussi vieux sont sans pareils et leurs trésors inestimables.

Catégories d'âge des dragons

Catégorie	Taille	Âge
Dragonnet	Moyenne	5 ans ou moins
Jeune	Grande	6 à 100 ans
Adulte	Très grande	101 à 800 ans
Vénérable	Gigantesque	801 ans ou plus

Dragons chromatiques

Les dragons blancs, bleus, noirs, rouges et verts représentent la facette maléfique de leur race. Agressifs, gloutons et vaniteux, les dragons chromatiques sont de sombres sages et de puissants tyrans craints de tous, y compris des autres dragons.

L'avarice avant tout. Les dragons chromatiques convoitent les trésors et cette avidité influe sur chacun de leurs complots et conspirations. Ils estiment que toutes les richesses du monde leur reviennent de droit et qu'ils peuvent se les approprier sans aucune considération pour les humanoïdes et autres créatures « chapardeuses ». Leurs trésors composés de montagnes de pièces, de gemmes étincelantes et d'objets magiques sont légendaires. Il faut toutefois remarquer que les dragons chromatiques ne s'intéressent aucunement au commerce et amassent des richesses pour le simple plaisir de les posséder.

Des créatures orgueilleuses. Tous les dragons chromatiques se croient supérieurs et se considèrent comme les plus puissantes et les plus dignes de toutes les créatures du royaume des mortels. Ils n'interagissent avec autrui que pour servir leurs intérêts. Ils sont convaincus qu'il est de leur droit de régner et cette croyance a un réel impact sur leur personnalité et leur façon de percevoir le monde. Ramener un dragon chromatique à la réalité, c'est comme essayer de convaincre le vent qu'il doit arrêter de souffler. Pour eux, les humanoïdes sont des animaux sans intérêt, tout juste bons pour servir de proies ou de bêtes de somme.

Un antre dangereux. L'antre d'un dragon est le siège de son pouvoir et la chambre forte de ses trésors. Naturellement résistant et adapté à des environnements rudes, un dragon se choisit ou construit un antre non pas pour s'abriter du climat, mais pour se défendre. Il doit avoir de multiples entrées et sorties, ainsi qu'un lieu sûr où entreposer ses trésors.

La plupart des antres de dragons chromatiques sont cachés dans des endroits dangereux et isolés pour interdire leur accès à la plupart des mortels, à l'exception des plus audacieux. Un dragon noir pourrait installer son antre au cœur d'un vaste marais et un dragon rouge dans la caldère d'un volcan actif. En plus des défenses naturelles de ces antres, les puissants dragons chromatiques ont aussi à leur disposition des gardiens magiques, des pièges et des créatures serviles qui protègent leurs trésors.

La reine des dragons maléfiques. Tiamat la Reine-Dragon est la divinité tutélaire des dragons maléfiques. Elle vit en Averne, la première strate des Neuf Enfers. En tant que déesse mineure, Tiamat a le pouvoir de conférer des sorts à ses fidèles, mais elle rechigne à partager son pouvoir. Elle incarne parfaitement l'avarice des dragons maléfiques et estime que le multivers et tous ses trésors seront un jour à elle, et à elle seule.

Tiamat est un gigantesque dragon à cinq têtes, une par type de dragons chromatiques qui la vénèrent : blanc, bleu, noir, rouge, et vert. C'est une véritable terreur sur le champ de bataille car elle peut annihiler des armées entières avec ces cinq souffles, ses sorts terrifiants et ses griffes redoutables.

Bahamut le Dragon de platine, avec qui elle se répartit le contrôle de la foi des dragons, est son ennemi le plus haï. Elle en veut aussi particulièrement à Asmodée qui lui a retiré il y a longtemps le droit de gouverner l'Averne et continue de refréner sa puissance.

Variante : les dragons lanceurs de sorts innés

Les dragons sont des créatures naturellement magiques et peuvent donc maîtriser quelques sorts au fil de leur vie, si vous utilisez cette variante.

Un dragon jeune, adulte ou vénérable peut lancer, quotidiennement et de manière innée, un nombre de sorts égal à son modificateur de Charisme. Il n'a besoin d'aucune composante matérielle et le niveau des sorts ne peut être supérieur au tiers (arrondi à l'inférieur) de l'indice de dangerosité du dragon. Le bonus du dragon pour frapper avec ces sorts est égal à son bonus de maîtrise + son bonus de Charisme. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 8 + son bonus de maîtrise + son modificateur de Charisme.



D



Dragon blanc vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 333 (18d20 + 144)
Vitesse 12 m, fouissement 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +14, Sag +7, Cha +8
Compétences Discrétion +6, Perception +13
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 23
Langues commun, draconique
Dangerosité 20 (25000 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur des surfaces verglacées et les escalader sans avoir à effectuer de test de caractéristique. De plus, traverser des terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûte aucun déplacement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de froid.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle de glace (Recharge 5–6). Le dragon souffle de la glace sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 ; elles subissent 72 (16d8) dégâts de froid en cas d'échec ou la moitié seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon blanc adulte

Dragon de Très Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d12 + 96)
Vitesse 12 m, fouissement 9 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +6, Cha +6
Compétences Discrétion +5, Perception +11
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 13 (10000 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur des surfaces verglacées et les escalader sans avoir à effectuer de test de caractéristique. De plus, traverser des terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûte aucun déplacement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle de glace (Recharge 5–6). Le dragon souffle de la glace sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ; elles subissent 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec ou la moitié seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon blanc

Dragon de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 133 (14d10 + 56)
Vitesse 12 m, fouissement 6 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (−2)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +3, Cha +4
Compétences Discrétion +3, Perception +6
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Dangerosité 6 (2300 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur des surfaces verglacées et les escalader sans avoir à effectuer de test de caractéristique. De plus, traverser des terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûte aucun déplacement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Souffle de glace (Recharge 5–6). Le dragon souffle de la glace sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Celles qui échouent subissent 45 (10d8) dégâts de froid, les autres la moitié seulement.

Dragon blanc

Les dragons blancs sont les plus petits, les moins intelligents et les plus bestiaux des dragons chromatiques. Ils vivent sous des climats froids, de préférence dans les froides régions arctiques ou montagneuses. Ce sont des reptiles vicieux et cruels motivés par la faim et l'avarice.

Un dragon blanc a des yeux méchants, une silhouette élancée et une crête dorsale. Les écailles d'un dragonnet blanc sont d'un blanc parfait et brillant. Au fur et à mesure qu'il vieillit, leur brillance s'estompe, elles commencent à s'assombrir et prennent par endroits une teinte bleu pâle ou gris clair. Cette coloration aide le dragon à se fondre dans les terrains glacés et rocheux où il chasse, ainsi que dans le ciel chargé de nuages lorsqu'il le traverse en volant.

Primitifs et vengeurs. Les dragons blancs n'ont pas la ruse et le sens tactique de la plupart des autres dragons. Leur nature bestiale fait pourtant d'eux les chasseurs les plus efficaces de tous les dragons et leur permet surtout de survivre et de massacrer leurs ennemis. Un dragon blanc ne consomme que la nourriture qu'il a préalablement gelée. Il dévore les créatures tuées par son souffle, encore rigidifiées par le froid. Il enchâsse ses autres proies dans la glace ou les enfouit dans la neige près de son antre. La découverte d'une telle réserve de nourriture indique qu'un dragon blanc réside probablement dans les environs.

Un dragon blanc conserve également les corps de ses plus grands ennemis en guise de trophées. Il gèle les cadavres pour les contempler en se gaussant. Les restes de géants, de rémorhaz et de dragons sont souvent placés en évidence à l'intérieur de l'antre d'un dragon blanc pour inciter les intrus à rebrousser chemin.

Malgré leur intelligence modérée, les dragons blancs ont une très grande mémoire. Ils se souviennent du moindre affront et de la plus insignifiante défaite et on sait qu'ils mènent parfois de terribles vendettas contre les créatures qui les ont offensés. Ces vendettas ciblent souvent les dragons d'argent qui résident dans les mêmes régions que les dragons blancs. Ces derniers savent parler, mais ne le font qu'en dernier recours.

Dragonnet blanc

Dragon de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +2
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de glace (Recharge 5–6). Le dragon souffle de la glace sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Celles qui échouent subissent 22 (5d8) dégâts de froid, les autres la moitié seulement.

Des maîtres solitaires. Les dragons blancs évitent tous les dragons à l'exception des femelles de leur espèce. Et même alors, lorsqu'ils se mettent en quête d'un ou une partenaire pour s'accoupler, ils restent ensemble juste le temps de concevoir leurs petits avant de retourner à leur existence solitaire.

Les dragons blancs ne supportent pas la présence de rivaux à proximité de leur antre. Par conséquent, un dragon blanc agresse les créatures sans avoir été provoqué, car il les considère comme trop faibles ou trop puissantes pour les laisser vivre. Les seules créatures qui se mettent généralement au service d'un dragon blanc sont des humanoïdes intelligents dont la force est suffisante pour endurer ses colères et qui peuvent supporter les pertes régulières infligées par sa voracité. Les kobolds adorateurs de dragon en font partie et on en trouve souvent dans les antres des dragons blancs.

De redoutables créatures obtiennent parfois l'obéissance d'un dragon blanc grâce à une démonstration de puissance physique ou magique. Les géants du givre défient des dragons blancs pour prouver leur force et améliorer leur statut au sein de leur clan, mais on retrouve souvent leurs os craquelés dans l'antre des dragons blancs. Toutefois, un dragon blanc vaincu par un géant du givre devient souvent son serviteur et accepte la domination d'une créature supérieure s'il peut à son tour imposer sa domination sur les créatures au service du géant ou opposées à lui.

Des trésors sous la glace. Les dragons blancs aiment l'éclat froid de la glace et préfèrent les trésors aux caractéristiques similaires, surtout les diamants. Toutefois, dans les régions isolées au climat arctique dans lesquelles ils vivent, les trésors des dragons blancs contiennent le plus souvent des défenses en ivoire de morse et de mammouth, des sculptures sur os de baleine, des proues de navire, des fourrures et des objets magiques prélevés sur les cadavres d'aventuriers trop confiants.

Des pièces et des pierres précieuses sont disséminées un peu partout dans l'antre d'un dragon blanc et scintillent comme des étoiles quand elles sont éclairées. Les coffres et les trésors plus importants sont enchâssés dans le givre créé par le souffle du dragon et ainsi protégés sous plusieurs couches de glace translucide. La grande force du dragon lui permet d'accéder facilement à ses richesses, alors que les créatures moins fortes doivent passer plusieurs heures à briser ou à faire fondre la glace pour atteindre les trésors les plus intéressants.

Grâce à sa mémoire sans faille, un dragon sait exactement comment il a acquis chaque pièce, chaque gemme et chaque objet magique dans son trésor et il associe chaque élément à une victoire spécifique. Les dragons blancs sont cependant connus pour être difficiles à corrompre. En effet, toute offre de trésors est considérée comme une insulte insinuant qu'ils sont incapables de tuer le propriétaire du trésor pour s'en emparer.

L'antre d'un dragon blanc

Les dragons blancs établissent leurs antres dans des grottes glacées et de profondes salles souterraines à l'écart du soleil. Ils préfèrent les vallées situées en haute montagne et accessibles uniquement par la voie des airs, les cavernes à flanc de falaise et les réseaux de grottes de glace labyrinthiques creusées dans des glaciers. Les dragons blancs adorent les cavernes dotées d'un immense espace vertical, où ils peuvent prendre leur envol et s'accrocher en hauteur à la manière de chauve-souris ou descendre en glissant le long de crevasses glacées.

La magie innée d'un dragon blanc légendaire intensifie le froid qui règne dans la région autour de son antre. Les grottes en montagne sont rapidement gelées par la présence du dragon. Un dragon blanc peut aussi détecter la présence

d'intrus grâce au changement qui se produit dans le bruit du vent qui traverse son antre.

Un dragon blanc se repose sur les corniches et les falaises glacières de son antre, autour desquelles le sol est un bourbier dangereux composé de glace et de pierre brisées, de fosses cachées et de pentes glissantes. Pendant que ses adversaires luttent pour l'atteindre, le dragon prend son envol depuis son perchoir et les détruit de son souffle glacial.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon effectue une action d'antre pour engendrer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

- Une brume glaciale s'étend dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point situé à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision. La brume contourne les angles et la visibilité dans la zone qu'elle couvre est nulle. Les créatures dans la brume au moment de son apparition doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Celles qui échouent subissent 10 (3d6) dégâts de froid, les autres la moitié seulement. Une créature qui termine son tour dans la brume subit 10 (3d6) dégâts de froid. Un vent soufflant à une vitesse minimale de 35 kilomètres par heure disperse la brume. Sinon, la brume reste en place jusqu'à ce que le dragon utilise cette action d'antre de nouveau ou qu'il périsse.
- Des éclats de glace déchiquetés tombent du plafond sur un maximum de 3 créatures situées en dessous et à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision. Le dragon effectue un jet d'attaque à distance (+7 pour toucher) contre chaque créature. En cas d'attaque réussie, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants.
- Le dragon crée un mur de glace opaque sur une surface solide située à 36 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. Le mur peut mesurer jusqu'à un maximum de 9 mètres de long, 9 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Quand le mur apparaît, les créatures situées dans les emplacements qu'il occupe sont repoussées sur une distance de 1,50 mètre hors de son emplacement (chaque créature choisit de quel côté du mur elle est repoussée). Chaque section de mur de 3 mètres possède une CA de 5, 30 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts de feu et une immunité contre les dégâts d'acide, de froid, nécrotiques, de poison et psychiques. Le mur disparaît quand le dragon utilise cette action d'antre de nouveau ou meurt.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon blanc légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- Un brouillard glacial couvre la région sur 9 kilomètres autour de l'antre du dragon.
- Des précipitations glacées arrosent la région sur 9 kilomètres autour de l'antre du dragon. Elles se transforment parfois en blizzard lorsque le dragon se repose.
- Des murs de glace bloquent certains passages dans l'antre du dragon. Chaque mur fait 18 centimètres d'épaisseur et une section de 3 mètres possède une CA de 5, 15 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts de feu et une immunité contre les dégâts d'acide, de froid, nécrotiques, de poison et psychiques

  Le dragon peut traverser un mur sans être ralenti. La portion du mur traversé par le dragon est toutefois détruite.

Si le dragon meurt, le brouillard se disperse et les précipitations stoppent en 1 jour. Les murs de glace fondent au bout de 1d10 jours.

Dragon bleu

Vaniteux et territoriaux, les dragons bleus sillonnent le ciel au-dessus des déserts, en attaquant les caravanes, les troupeaux et les communautés établies dans les terres plus fertiles autour de ces déserts. On les trouve également dans les steppes arides, les désolations torrides et les littoraux rocailleux. Ils protègent leurs territoires contre tous leurs rivaux, surtout les dragons d'airain.

On reconnaît un dragon bleu à ses impressionnantes oreilles en forme de collerette et à l'imposante corne striée qui marque sa tête arrondie. Des excroissances pointues longent ses naseaux jusqu'au-dessus des yeux et ornent la partie inférieure de sa mâchoire prognathe.

Les écailles de ces dragons vont de l'azur irisé à l'indigo foncé que le sable du désert polit pour leur donner un lustre brillant. Plus le dragon prend de l'âge et plus ses écailles s'épaississent et se solidifient. De plus, de l'électricité statique court et bourdonne sur son cuir, de façon plus intense quand le dragon est en colère ou sur le point d'attaquer, et dégage une odeur d'ozone et de poussière.

Vaniteux et mortel. Un dragon bleu ne tolère aucune remarque ou insinuation visant son éventuelle faiblesse ou son infériorité et prend grand plaisir à utiliser ses pouvoirs sur les humanoïdes et autres créatures inférieures pour marquer sa supériorité.

Un dragon bleu est un combattant patient et méthodique. Quand il combat à sa façon, l'affrontement s'étale souvent sur plusieurs heures, voire sur plusieurs jours, où le dragon projette des éclairs de loin puis s'éloigne en volant, hors d'atteinte de ses ennemis, avant de repasser à l'attaque.

Des prédateurs du désert. Les dragons bleus sont carnivores même s'ils mangent parfois des cactus et autres plantes du désert pour calmer leur grande faim. Ils préfèrent dévorer du bétail, en le cuisant de leur souffle électrique avant de s'en repaître. Ces habitudes alimentaires font des dragons bleus une importante menace pour les caravanes et les tribus nomades du désert qui ne sont, aux yeux de ces créatures, qu'un rassemblement bien pratique de nourriture et de trésors.

Un dragon bleu en chasse se cache sous les sables du désert et ne laisse voir que la corne sur son nez qui passe alors pour un affleurement rocheux. Quand une proie approche, le dragon se relève brusquement pour attaquer, en provoquant une petite avalanche lorsque le sable tombe de ses ailes.

Chefs suprêmes et séides. Les dragons bleus convoitent les services de créatures capables et talentueuses car leur présence renforce son impression de supériorité. Bardes, sages, artistes, magiciens et assassins peuvent devenir les agents précieux d'un dragon bleu qui récompense généreusement leurs loyaux services.

Un dragon bleu ne révèle pas l'emplacement de son antre et le protège convenablement. Même ses serviteurs les plus fidèles ne sont pas autorisés à y entrer. Il encourage ankhegs, scorpions géants et autres créatures du désert à venir vivre à proximité de son antre pour renforcer sa protection. Certains dragons bleus plus âgés s'octroient les services d'élémentaires de l'air ou d'autres créatures.

Des collectionneurs de pierres précieuses. Les dragons bleus collectionnent tout ce qui leur paraît précieux, mais ils apprécient plus particulièrement les joyaux. Le bleu étant, pour eux, la couleur la plus noble et jolie, ils convoitent les saphirs et jettent leur dévolu sur les bijoux et objets magiques sertis de ces gemmes.

Un dragon bleu enterre profondément dans le sable ses trésors les plus précieux et dissémine quelques babioles moins précieuses près de sables mouvants ou de fosses cachées pour punir et éliminer les éventuels voleurs.



Dragon bleu vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Loyal Mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 481 (26d20 + 208)
Vitesse 12 m, fouissement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12
Compétences Discrétion +7, Perception +17
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 23 (50000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10+9) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de foudre.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d6+9) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 18 (2d8+9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5–6). Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 36 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23. Celles qui échouent subissent 88 (16d10) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 pour ne pas subir 16 (2d6+9) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon bleu adulte

Dragon de Très Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 225 (18d12 + 108)
Vitesse 12 m, fouissement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +5, Perception +12
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Dangerosité 16 (15000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10+7) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6+7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8+7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5–6). Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 27 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19. Celles qui échouent subissent 66 (12d10) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 pour ne pas subir 14 (2d6+7) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon bleu

Dragon de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 152 (16d10 + 64)
Vitesse 12 m, fouissement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +8, Sag +5, Cha +7
Compétences Discrétion +4, Perception +9
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19
Langues commun, draconique
Dangerosité 9 (5000 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10+5) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Souffle de foudre (Recharge 5–6). Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Celles qui échouent subissent 55 (10d10) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

Dragonnet bleu

Dragon de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (Recharge 5–6). Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

L'antre d'un dragon bleu

Les dragons bleus construisent leurs antres dans des endroits stériles, en utilisant leur souffle électrique et leur capacité à creuser pour excaver des tunnels et des cavernes sous le sable cristallisé.

Les orages sont monnaie courante autour de l'antre d'un dragon bleu légendaire, des tubes étroits enfouis dans le sable transparent permettent de ventiler la tanière. Il faut éviter les redoutables trouées de sables mouvants qui forment la première ligne de défense du dragon.

En cas d'invasion, le dragon bleu fait effondrer les cavernes qui constituent son antre. Il en sort ensuite en creusant pour laisser les envahisseurs se faire écraser et mourir d'asphyxie. Il revient ensuite plus tard pour récupérer ses possessions ainsi que les richesses des intrus décédés.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon effectue une action d'antre pour engendrer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

- Une partie du plafond s'effondre au-dessus d'une créature située à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas subir 10 (3d6) dégâts contondants et se retrouver à terre et ensevelie. La cible ensevelie est entravée et incapable de respirer ou de se relever. Une créature peut effectuer une action pour faire un test de Force DD 10 et mettre fin à l'ensevelissement si elle le réussit.
- Un nuage de sable tourbillonne en formant une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point situé à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision. Le nuage contourne les angles. Les créatures dans le nuage doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être aveuglées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
- Un éclair surgit sur une ligne de 1,50 mètre de large entre deux surfaces solides dans l'antre et dans le champ de vision du dragon. Ces deux surfaces doivent se situer à 36 mètres ou moins l'une de l'autre et dans un rayon de 36 mètres autour du dragon. Les créatures sur la ligne doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elles subissent 10 (3d6) dégâts de foudre.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon bleu légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- La région jusqu'à 9 kilomètres autour de l'antre connaît des orages constants.
- Des diables de poussière apparaissent dans la région jusqu'à 9 kilomètres autour de l'antre. Un diable de poussière possède les statistiques d'un élémentaire de l'air, mais il ne peut pas voler. Il a une vitesse au sol de 15 mètres et une Intelligence et un Charisme de 1 (–5).
- Des dolines invisibles se forment dans le sable, dans l'antre du dragon et alentour. On peut les repérer à une distance sécurisante en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Sinon, la première créature qui marche sur la fine croûte qui bouche la doline doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas chuter d'une hauteur de 1d6×3 mètres.

Si le dragon meurt, les diables de poussière disparaissent immédiatement et les orages se calment au bout de 1d10 jours. Les dolines ne disparaissent pas.

Dragon noir

Les dragons noirs sont les plus infâmes et les plus malveillants des dragons chromatiques. Ils collectionnent les vestiges et les trésors des peuples vaincus. Ils ne supportent pas de voir prospérer des créatures plus faibles qu'eux et se réjouissent de l'effondrement des royaumes établis par les humanoïdes. Ils installent leurs demeures dans des marais fétides et des ruines croulantes où s'étendaient jadis des royaumes.

Avec ses yeux enfoncés dans leurs orbites et ses larges nasaux, le visage d'un dragon noir ressemble à un crâne. Ses cornes crantées et incurvées sont de la couleur de l'os à leur base et s'obscurcissent jusqu'au noir profond à leur extrémité. En vieillissant, la chair du dragon à la base des cornes et sous les yeux se détériore, comme rongée par l'acide, ne laissant qu'une fine couche de peau qui accentue son aspect squelettique. Des pointes et des petites cornes ornent aussi la tête d'un dragon noir. De sa langue plate et fourchue s'écoule de la bave à l'odeur d'acide qui renforce la puanteur de végétation pourrie et d'eau croupie qui émane du dragon.

Un dragon noir est couvert d'écailles noires et brillantes dès l'éclosion. Elles durcissent et se ternissent avec l'âge, ce qui lui permet de se fondre dans les marécages et les ruines noircies où il vit.

Brutaux et cruels. Tous les dragons chromatiques sont maléfiques, mais le sadisme dont font preuve les dragons noirs en fait des créatures à part. Un dragon noir adore observer ses proies tandis qu'elles implorent sa pitié et fait souvent semblant d'accorder un répit ou de laisser la vie sauve à ses ennemis avant de les abattre.

Un dragon noir s'en prend d'abord aux adversaires les plus faibles pour obtenir une victoire rapide et brutale. Cela renforce son égo et terrifie les ennemis encore en vie. Un dragon noir proche de la défaite fera tout son possible pour survivre, mais préfère mourir plutôt que de laisser quiconque devenir son maître.

Ennemis et serviteurs. Les dragons noirs haïssent et craignent les autres dragons. Ils espionnent à distance leurs rivaux draconiques et guettent la moindre occasion pour tuer les dragons plus faibles tout en évitant les plus forts. Un dragon noir abandonne son antre et part en quête d'un nouveau territoire si un dragon plus fort le menace.

Les hommes-lézards enclins au mal vouent un culte aux dragons noirs et les servent. Ils attaquent les communautés d'humanoïdes et pillent leurs trésors et leur nourriture qu'ils donnent ensuite en tribut au dragon. Ils fabriquent aussi de grossières effigies draconiques qu'ils placent aux frontières du domaine de leur maître dragon.

Des kobolds infestent les antres de nombreux dragons noirs comme de la vermine. Ils deviennent aussi cruels que leur sombre maître. Ils torturent et affaiblissent souvent les captifs en les laissant se faire mordre par des mille-pattes ou piquer par des scorpions avant de les livrer au dragon pour le rassasier.

Les richesses des anciens. Les dragons noirs amassent les trésors et les objets magiques d'empires déchus et de royaumes conquis pour mettre en valeur leur propre grandeur. Plus un dragon survit à un grand nombre de civilisations, plus il est sûr que les richesses des civilisations actuelles lui reviennent de droit.



Dragon noir vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 367 (21d20 + 147)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +14, Sag +9, Cha +11
Compétences Discrétion +9, Perception +16
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26
Langues commun, draconique
Dangerosité 21 (33 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts d'acide.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle d'acide (Recharge 5–6). Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 27 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22. Celles qui échouent subissent 67 (15d8) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

D

Dragon noir adulte

Dragon de Très Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12 + 85)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Discrétion +7, Perception +11
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 14 (11 500 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle d'acide (Recharge 5–6). Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. Celles qui échouent subissent 54 (12d8) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon noir

Dragon de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Sag +3, Cha +5
Compétences Discrétion +5, Perception +6
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Souffle d'acide (Recharge 5–6). Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14. Celles qui échouent subissent 49 (11d8) dégâts d'acide en cas d'échec, les autres la moitié seulement.

Dragonnet noir

Dragon de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +4, Perception +4
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (Recharge 5–6). Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 4,50 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11.Celles qui échouent subissent 22 (5d8) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement.

L'antre d'un dragon noir

Les dragons noirs vivent dans les marais situés en bordure des civilisations fragilisées. L'antre d'un dragon noir est une grotte sombre, une caverne ou une ruine partiellement immergée dotée de plans d'eau t où il peut se reposer et laisser ses victimes fermenter. Les os rongés par l'acide de ses précédentes victimes et les carcasses recouvertes de mouches de proies plus récentes sont disséminés dans son antre, sous le regard de statues croulantes. Des mille-pattes, des scorpions et des serpents infestent les lieux où flotte la puanteur de la mort et de la pourriture.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon noir effectue une action d'antre pour engendrer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

- Des vagues déferlantes surgissent des étendues d'eau situées dans un rayon de 36 mètres autour du dragon et dans son champ de vision. Les créatures au sol situées à 6 mètres ou moins d'une telle étendue doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas se retrouver à terre et traînées vers l'étendue d'eau sur une distance de 6 mètres.
- Un essaim d'insectes remplit une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point désigné par le dragon à 36 mètres ou moins de lui. L'essaim contourne les angles et reste jusqu'à ce que le dragon le renvoie par une action, utilise cette action d'antre de nouveau ou meure. La visibilité est réduite au sein de l'essaim. Les créatures à l'intérieur de l'essaim au moment de son apparition doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Celles qui échouent subissent 10 (3d6) dégâts perforants, les autres la moitié seulement. Une créature qui termine son tour dans l'essaim subit 10 (3d6) dégâts perforants.
- Des ténèbres magiques apparaissent depuis un point désigné par le dragon à 18 mètres ou moins de lui et remplissent une sphère d'un rayon de 4,50 mètres jusqu'à ce que le dragon les renvoie par une action, il utilise de nouveau cette action d'antre ou meure. Les ténèbres contournent les angles. Une créature avec la vision dans le noir ne voit pas à travers ces ténèbres et la lumière non magique ne peut pas les éclairer. Si la zone de ténèbres se superpose, même partiellement, avec une zone de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort à l'origine de la lumière est dissipé.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon noir légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- La végétation noueuse s'est densifiée et la boue nauséabonde du marais s'est épaissie, ce qui double le temps nécessaire pour traverser la région située dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre.
- Les sources d'eau potable situées dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de l'antre sont souillées par magie. Les ennemis du dragon qui boivent cette eau la vomissent dans les minutes qui suivent.
- Du brouillard réduit la visibilité dans la région située à 9 kilomètres autour de l'antre.

Si le dragon meurt, la végétation reste comme elle était, mais les autres effets disparaissent au bout de 1d10 jours.

Dragon rouge

Les dragons rouges sont les plus avides des dragons véritables et cherchent sans cesse à accumuler toujours plus de trésors. Ils sont exceptionnellement vaniteux, même pour des dragons, et leur suffisance se reflète dans leur fière allure et leur mépris d'autrui.

Une odeur de soufre et de pierre ponce accompagne un dragon rouge à la silhouette reconnaissable à ses cornes inclinées vers l'arrière et sa crête dorsale. De la fumée s'échappe sans cesse de son museau en forme de bec et des flammes dansent dans ses yeux lorsqu'il est en colère. De tous les dragons chromatiques, c'est le dragon rouge qui a les plus longues ailes dont la teinte bleu-noir le long de la tranche arrière ressemble à celle du métal brûlé par le feu.

Les écailles d'un dragonnet rouge sont écarlates et brillantes. Elles s'assombrissent, se ternissent et deviennent aussi épaisses et résistantes que le métal au fur et à mesure que le dragon prend de l'âge. Ses pupilles se ternissent également avec l'âge et les plus vieux dragons rouges ont les yeux qui ressemblent à deux orbes de lave en fusion.

Les maîtres des montagnes. Les dragons rouges préfèrent les terrains montagneux, les désolations et autres régions où ils peuvent se percher en altitude pour surveiller leur domaine. Cette préférence pour les montagnes les met de temps à autre en conflit avec les dragons de cuivre qui vivent dans les collines.

Des tyrans arrogants. Les dragons rouges entrent dans une rage destructrice et agissent impulsivement lorsqu'ils sont en colère. Ils sont si féroces et vindicatifs qu'ils sont considérés, dans de nombreuses cultures, comme l'archétype du dragon maléfique.

Aucun dragon n'est aussi arrogant que le rouge. Ces créatures se considèrent comme des rois et des empereurs et estiment les autres dragons comme inférieurs. Ils se croient choisis par Tiamat pour régner en son nom et considèrent que la gouvernance du monde et de toutes les créatures qui l'habitent est une responsabilité qui leur revient.

Statut et esclaves. Les dragons rouges sont des créatures extrêmement isolationnistes et territoriales. Ils cherchent pourtant à savoir ce qu'il s'est passé ailleurs dans le monde et envoient des créatures inférieures en mission en tant qu'informateurs, messagers ou espions. Ils s'intéressent en particulier aux informations concernant les autres dragons rouges avec qui ils rivalisent constamment pour une question de statut.

Quand un dragon rouge a besoin de serviteurs, il exige fidélité des humanoïdes maléfiques et chaotiques. Si cette fidélité n'est pas immédiate et convaincante, il massacre les chefs d'une tribu et se déclare propriétaire des survivants. Les créatures au service d'un dragon rouge vivent dans une peur permanente, craignant d'être rôties et dévorées au moindre faux pas. Elles passent ainsi la majeure partie de leur temps à flatter leur maître afin de préserver leur vie.

Des collectionneurs maladifs. Les richesses sont prépondérantes pour les dragons rouges et leurs trésors sont légendaires. Ils convoitent tout ce qui a une valeur monétaire et peuvent souvent estimer la valeur d'une babiole à la pièce de cuivre près d'un simple coup d'œil. Un dragon rouge est particulièrement attaché aux trésors pris sur les cadavres des redoutables ennemis qu'il a tués et les expose pour prouver sa supériorité.

Un dragon rouge connaît la valeur et la provenance de tous les objets de son trésor. Il sait aussi avec précision où se trouve chacun d'entre eux. Il peut repérer la disparition même d'une seule pièce de monnaie et rentre dans une rage folle en se mettant aussitôt à traquer le voleur pour le tuer sans pitié. Si celui-ci reste introuvable, le dragon commence à tout saccager sur son passage et à dévaster villes et villages pour tenter d'apaiser sa colère.



Dragon rouge vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 546 (28d20 + 252)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13
Compétences Discrétion +7, Perception +16
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26
Langues commun, draconique
Dangerosité 24 (62000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 21 (2d10+10) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de feu.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d6+10) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 19 (2d8+10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle de feu (Recharge 5–6). Le dragon souffle du feu sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24. Celles qui échouent subissent 91 (26d6) dégâts de feu, les autres la moitié dégâts seulement.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 pour ne pas subir 17 (2d6+10) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon rouge adulte

Dragon de Très Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 256 (19d12 + 133)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +7, Cha +11
Compétences Discrétion +6, Perception +13
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 23
Langues commun, draconique
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle de feu (Recharge 5–6). Le dragon souffle du feu sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21. Celles qui échouent subissent 63 (18d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon rouge

Dragon de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Discrétion +4, Perception +8
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langues commun, draconique
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Souffle de feu (Recharge 5–6). Le dragon souffle du feu sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Celles qui échouent subissent 56 (16d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Dragonnet rouge

Dragon de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconicque
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10+4) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5–6). Le dragon souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Celles qui échouent subissent 24 (7d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

L'antre d'un dragon rouge

Les dragons rouges établissent leurs antres dans les collines et les hautes montagnes, plus particulièrement dans les cavernes creusées dans des pics montagneux au sommet enneigé ou dans l'enchevêtrement de salles et de coursives à l'intérieur de mines abandonnées et de forteresses naines. Les grottes à l'activité géothermique ou volcanique importante représentent un antre idéal, car elles regorgent de dangers pour les intrus et permettent aux dragons rouges assoupis de profiter de la chaleur étouffante et des gaz volcaniques qui y règnent.

Avec ses trésors bien à l'abri dans les profondeurs de son antre, un dragon rouge passe autant de temps dans sa montagne qu'à l'extérieur. Pour lui, les régions en altitude sont autant de trônes depuis lesquels il surveille toutes les terres sous sa domination et celles qu'il lui reste à conquérir.

Les créatures au service du dragon érigent des monuments en l'honneur de sa puissance partout dans son antre. Elles racontent la sombre histoire de sa vie, des ennemis qu'il a tués et des nations qu'il a conquises.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon effectue une action d'antre pour provoquer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

- Du magma surgit d'un point sur le sol situé à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision et crée un geyser de 6 mètres de haut et 1,50 mètre de rayon. Les créatures dans la zone du geyser doivent chacune un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas subir 21 (6d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié seulement en cas de réussite.
- Une secousse fait trembler l'antre dans un rayon de 18 mètres autour du dragon. Les créatures sur le sol et dans la zone, à l'exception du dragon, doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas être jetées à terre.
- Des gaz volcaniques forment un nuage dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point situé à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision. La sphère contourne les angles et la visibilité dans la zone qu'elle occupe est réduite. Elle dure jusqu'au round suivant, à 20 lors du décompte de l'initiative. Les créatures qui commencent leur tour dans le nuage doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnées jusqu'à la fin de leur tour. Une créature empoisonnée de cette façon est neutralisée.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon rouge légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- Des tremblements de terre de faible intensité se font régulièrement sentir dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre du dragon.
- Toutes les sources d'eau dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de l'antre sont anormalement chaudes et contaminées au soufre.
- Des fissures rocheuses s'ouvrent dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de l'antre du dragon et forment des portails menant au plan élémentaire du feu. Des créatures de feu élémentaire les empruntent et s'installent aux alentours.

Si le dragon meurt, ces effets disparaissent au bout de 1d10 jours.

Dragon vert

Les dragons verts sont les plus rusés et perfides des dragons véritables. Ils trompent et mentent pour obtenir l'avantage sur leurs ennemis. Avec leur mauvais caractère et leur nature irrémédiablement maléfique, ils prennent un plaisir particulier à corrompre les créatures bienveillantes et à saboter leurs projets. Dans les vieilles forêts où ils vivent, les dragons verts se montrent agressifs, moins pour agrandir leur territoire que pour obtenir pouvoirs et richesses, en se fatiguant le moins possible.

On reconnaît un dragon vert à la forme arrondie de sa mâchoire et à sa crête qui commence près des yeux et s'étend le long de l'épine dorsale pour atteindre sa hauteur maximale juste derrière le crâne. Un dragon vert n'a pas d'oreilles externes, mais des plaques aux excroissances pointues qui couvrent les côtés de son cou.

Les fines écailles d'un dragonnet vert ont une teinte verte si foncée qu'elles semblent presque noires. Au fur et à mesure que le dragon vieillit, ses écailles s'élargissent et s'éclaircissent pour tourner au vert olive, émeraude ou forestier, ce qui l'aide à se fondre dans son environnement boisé. Ses ailes sont plus sombres près du bord antérieur et s'éclaircissent vers l'arrière.

Les pattes d'un dragon vert sont plus longues, comparées à son corps, que celles des autres dragons. Elles lui permettent de marcher facilement au-dessus des broussailles et des débris forestiers. Avec son cou tout aussi long, un dragon vert âgé peut scruter au-dessus de la canopée sans avoir à se mettre debout sur ses postérieurs.

Des chasseurs capricieux. Un dragon vert chasse en patrouillant dans son territoire forestier à terre ou dans les airs. Il dévore toutes les créatures qu'il croise et consomme buissons et arbrisseaux s'il a vraiment faim, mais ses proies favorites restent les elfes.

Les dragons verts sont des experts en matière de mensonges et de double langage. Ils préfèrent intimider les créatures inférieures, mais s'adonnent à des manipulations plus subtiles lorsqu'ils ont à faire à d'autres dragons. Un dragon vert attaque animaux et monstres sans provocation préalable, surtout lorsqu'il sait son territoire menacé. Un dragon vert interagit avec des créatures intelligentes par soif de pouvoir, mais aussi pour satisfaire son désir draconique de trésors. Il est ainsi toujours à la recherche de créatures susceptibles de l'aider à satisfaire ses ambitions.

Un dragon vert traque ses victimes, parfois pendant des jours, en planifiant son attaque. Si ses cibles sont faibles, le dragon aime les terroriser par sa simple présence avant de passer à l'attaque. Il ne massacre jamais tous ses adversaires et préfère l'intimidation pour imposer sa domination sur les survivants. Il en apprend ensuite le plus possible sur les agissements des créatures vivant près de son territoire et sur les éventuels trésors récupérables à proximité. Les dragons verts libèrent parfois des prisonniers s'ils peuvent en tirer une rançon. Sinon, une créature doit quotidiennement prouver sa valeur au dragon pour avoir la vie sauve.

Manipulateurs et conspirateurs. Rusé et subtil, un dragon vert soumet autrui à sa volonté en découvrant ses plus profonds désirs puis en les exploitant. Une créature suffisamment inconsciente pour tenter d'assujettir un dragon vert prend conscience, au bout d'un certain temps, que la créature fait simplement semblant de servir son soi-disant maître pour prendre le temps de l'évaluer.

Lors de leurs tentatives de manipulation, les dragons verts se montrent beaux parleurs, prudents et sophistiqués. En compagnie d'autres dragons, ils sont bruyants, rustres et grossiers, surtout s'ils ont affaire à des dragons dont l'âge et le statut sont similaires aux leurs.

Conflits et corruption. Les dragons verts se disputent parfois avec d'autres dragons pour un territoire où la forêt



Dragon vert vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Loyal Mauvais

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 385 (22d20 + 154)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Discrétion +8, Perception +17, Perspicacité +10, Persuasion +11, Supercherie +11
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 22 (41 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6+8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle empoisonné (Recharge 5–6). Le dragon souffle du gaz empoisonné sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 . Celles qui échouent subissent 77 (22d6) dégâts de poison, les autres la moitié seulement.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).



Dragon vert adulte

Dragon de Très Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 207 (18d12 + 90)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8
Compétences Discrétion +6, Perception +12, Perspicacité +7, Persuasion +8, Supercherie +8
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle empoisonné (Recharge 5–6). Le dragon souffle du gaz empoisonné sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Celles qui échouent subissent 56 (16d6) dégâts de poison, les autres la moitié seulement.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon vert

Dragon de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Perception +7, Supercherie +5
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues commun, draconique
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Souffle empoisonné (Recharge 5–6). Le dragon souffle du gaz empoisonné sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Celles qui échouent subissent 42 (12d6) dégâts de poison, les autres la moitié seulement.

empiète sur d'autres types de terrain. Généralement, un dragon vert reste en retrait pour observer, parfois pendant plusieurs décennies, en attendant l'occasion de tuer l'autre dragon puis de s'emparer de son antre et de ses trésors.

Les dragons verts acceptent des créatures intelligentes telles que gobelinoïdes, ettercaps, ettins, kobolds, orcs et yuan-tis, à leur service. Ils aiment aussi beaucoup corrompre et soumettre les elfes à leur volonté. Un dragon vert instille parfois la peur dans l'esprit de ses séides jusqu'à les rendre fous, et le brouillard qui s'étend ensuite dans toute sa forêt est le reflet des tortures que subissent ces séides dans leurs rêves.

Des trésors vivants. Les trésors de prédilection d'un dragon vert sont les créatures intelligentes qu'il soumet à sa volonté, y compris les personnalités importantes telles que des héros populaires, des sages connus et des bardes réputés. En ce qui concerne les trésors matériels, un dragon vert préfère les émeraudes, les gravures sur bois, les instruments de musique et les sculptures représentant des humanoïdes.

L'antre d'un dragon vert

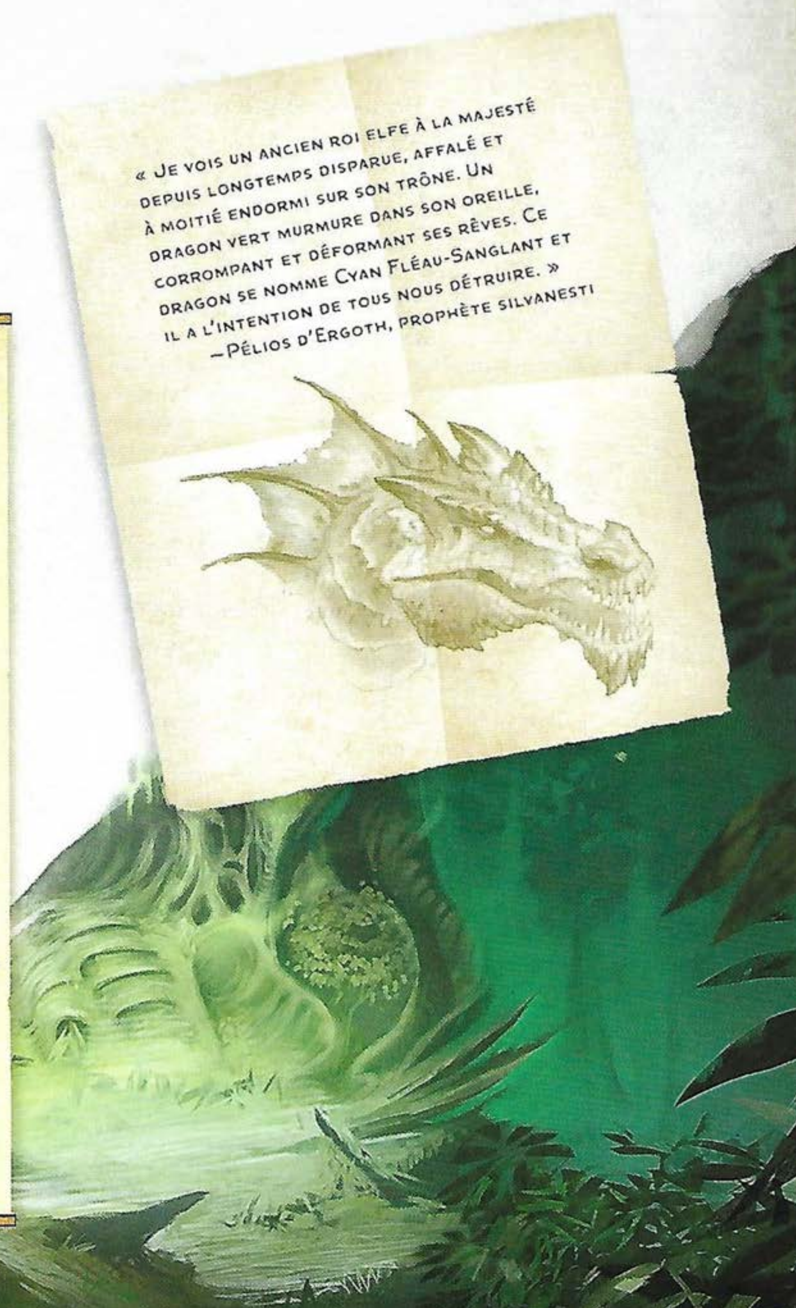
Amoureux des forêts, les dragons verts se disputent parfois un territoire de bois marécageux avec les dragons noirs ou une taïga subarctique avec les dragons blancs. Toutefois, une forêt contrôlée par un dragon vert est facile à remarquer. Un brouillard perpétuel s'étend sur les bois d'un dragon vert légendaire, imprégné de l'odeur acide du souffle empoisonné de la créature. Les arbres couverts de mousse sont serrés, laissant à peine la place à des pistes sinueuses formant un labyrinthe jusqu'au cœur de la forêt. La lumière qui parvient à filtrer teinte le sol d'une lueur vert émeraude et les sons semblent étouffés.

Au cœur de sa forêt, un dragon vert sélectionne une grotte creusée à flanc de falaise ou de colline pour en faire son antre, de préférence avec une entrée dissimulée pour ne pas attirer l'attention. Certains choisissent des antres dont l'entrée est cachée derrière une chute d'eau ou des cavernes en partie inondées qu'ils peuvent rejoindre par le biais de lacs ou de ruisseaux. D'autres cachent les entrées de leur antre avec de la végétation.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon effectue une action d'antre pour provoquer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

- Des plantes et des racines rampantes surgissent du sol dans une zone d'un rayon de 6 mètres centrée sur un point situé à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision. Cette zone devient un terrain difficile et les créatures à l'intérieur doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être entravées par les plantes et les racines. Une créature peut se libérer si elle ou une autre créature fait une action pour réussir un test de Force DD 15. Les racines et les plantes rampantes se flétrissent quand le dragon utilise de nouveau cette action d'antre ou périt.



Dragonnet vert

Dragon de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +3, Perception +4
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (Recharge 5–6). Le dragon souffle du gaz empoisonné sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Celles qui échouent subissent 21 (6d6) dégâts de poison, les autres la moitié seulement.

- Un mur de broussailles épineuses, épaisses et enchevêtrées, pousse brusquement sur une surface solide située à 36 mètres ou moins du dragon. Le mur fait un maximum de 18 mètres de long, 3 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur et il bloque la vue. Au moment de son apparition, les créatures situées sur les emplacements qu'il occupe doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Une créature qui le rate subit 18 (4d8) dégâts perforants et elle est repoussée de 1,50 mètre hors de l'emplacement occupé par le mur, en choisissant le côté du mur où elle se retrouve. Une créature peut traverser le mur, même si la manœuvre est lente et douloureuse. Pour chaque tranche de 30 centimètres franchis à travers le mur, elle doit dépenser 1,20 mètre de sa vitesse de déplacement. De plus, une créature dans l'emplacement occupé par le mur doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 une fois par round où elle est en contact avec le mur. Elle subit 18 (4d8) dégâts perforants en cas d'échec ou la moitié seulement en cas de réussite. Chaque section de 3 mètres de mur possède une CA de 5, 15 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts de feu, une résistance aux dégâts perforants et contondants et une immunité contre les dégâts psychiques. Le mur disparaît dans le sol quand le dragon utilise de nouveau cette action d'antre ou meurt.
- Un brouillard magique tourbillonne autour d'une créature située à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être charmée par le dragon jusqu'au prochain round, à 20 lors du décompte de l'initiative.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon vert légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- Les fourrés forment des passages labyrinthiques dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de l'antre. Ces fourrés fonctionnent comme des murs de 3 mètres de hauteur et d'épaisseur qui bloquent la vue. Les créatures peuvent traverser les fourrés, mais chaque tranche de 30 centimètres traversée leur coûte 1,20 mètre de déplacement. Une créature dans les fourrés doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 une fois par round où elle est en contact avec les fourrés. Si elle échoue, les épines lui infligent 3 (1d6) dégâts perforants.

  Chaque cube de fourrés de 3 mètres d'arête possède une CA de 5, 30 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts de feu, une résistance aux dégâts perforants et contondants et une immunité contre les dégâts de tonnerre et psychiques.
- Dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de son antre, le dragon ne laisse aucune trace de son passage, sauf s'il le souhaite. Il est impossible de suivre sa piste dans cette zone, à moins d'utiliser des moyens magiques. De plus, il ignore les réductions de déplacement et les dégâts infligés par les plantes dans la zone (y compris par les fourrés décrits plus haut), si ces plantes ne sont pas des créatures ou des végétaux magiques. Les plantes s'écartent devant le dragon.
- Les rongeurs et les oiseaux dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de l'antre sont les yeux et les oreilles du dragon. Les cerfs et autre gibier de grande taille sont bizarrement absents, ce qui signale la présence d'un prédateur surnaturel vorace.

Si le dragon meurt, les rongeurs et oiseaux ne sont plus liés magiquement à lui. Les fourrés restent, mais redeviennent des plantes ordinaires, perdent leurs épines et forment un terrain difficile normal au bout de 1d10 jours.

Dragons métalliques

Les dragons métalliques cherchent à préserver et protéger en se considérant comme les membres d'une race puissante parmi les nombreuses autres races ayant une place dans le monde.

Une noble curiosité. Les dragons métalliques convoitent autant les trésors que leurs semblables chromatiques, mais ils sont moins poussés par l'avarice que par le besoin de découvrir et de collectionner. Ils s'emparent de reliques abandonnées et les mettent à l'abri dans leur antre. Les trésors des dragons métalliques contiennent des objets qui reflètent leur personnalité, racontent leur histoire et préservent leurs souvenirs. Les dragons métalliques cherchent également à protéger les créatures contre la magie dangereuse. Ainsi, des objets magiques puissants et même les artefacts maléfiques se cachent parfois dans les trésors d'un dragon métallique.

On peut convaincre un dragon métallique de se séparer d'un objet entreposé dans son trésor pour le bien de tous. Quoi qu'il en soit, les besoins d'une créature ou le droit de propriété qu'elle exerce envers un objet sont souvent peu clairs du point de vue d'un dragon. Un dragon métallique doit être soudoyé ou persuadé avant d'accepter de se séparer d'un objet.

Des métamorphes solitaires. À un moment ou un autre durant leur longue vie, les dragons métalliques développent un pouvoir magique qui leur permet de prendre la forme d'humanoïdes ou d'animaux. Quand un dragon apprend comment se métamorphoser, il peut vouloir s'immerger dans d'autres cultures pendant un temps. Certains dragons sont trop timides ou trop paranoïaques pour s'éloigner de leur antre et de leurs trésors, mais les dragons plus audacieux aiment descendre les rues des villes sous forme humanoïde, profiter de la culture et de la cuisine locales et s'amuser en observant la façon dont vivent les membres des petites races.

Certains dragons métalliques préfèrent rester le plus loin possible de toute civilisation pour ne pas attirer l'attention de leurs ennemis. Cependant, ils ignorent alors tout des événements récents.

La persistance de la mémoire. Les dragons métalliques ont la mémoire longue et se font leur opinion des humanoïdes en se basant sur les contacts qu'ils ont précédemment eus avec des humanoïdes apparentés. Les dragons bienveillants peuvent reconnaître une lignée d'humanoïdes à l'odeur. Ils reniflent chaque personne qu'ils rencontrent et se souviennent de tous les membres d'une même famille qu'ils ont rencontrés au fil des ans. Un dragon d'or pourrait ne jamais suspecter la duplicité d'un fourbe scélérat, parce qu'il part du principe que cet individu a forcément la même tournure d'esprit et la même sensibilité que sa grand-mère qui était bonne et vertueuse. De même, le dragon pourrait ne pas apprécier un noble paladin si un des ancêtres de cet humanoïde lui a volé une statuette d'argent il y a trois siècles.

Le roi des dragons du bien. La divinité tutélaire des dragons métalliques est Bahamut, le Dragon de platine. Il vit dans les Sept Paradis du mont Céleste, mais se rend souvent sur le plan matériel sous la forme magique d'un vénérable humain vêtu d'une robe de paysan. Sous cette forme, il est habituellement accompagné de sept serins dorés (en réalité sept vénérables dragons d'or métamorphosés).

Bahamut interfère rarement dans les affaires des mortels, sauf pour déjouer les machinations de Tiamat la Reine des dragons et de sa maléfique progéniture. Les prêtres et les paladins d'alignement Bon vénèrent parfois Bahamut pour son dévouement aux principes de la justice et de la protection. En tant que dieu mineur, il a le pouvoir de conférer des sorts divins à ses ouailles.



Dragon d'airain vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Chaotique Bon

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 297 (17d20 + 119)
Vitesse 12 m, fouissement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +8, Cha +10
Compétences Discrétion +6, Histoire +9, Perception +14, Persuasion +10
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24
Langues commun, draconique
Dangerosité 20 (25000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10+8) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur une ligne de 27 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21. Celles qui échouent subissent 56 (16d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Souffle soporifique. Le dragon souffle un gaz soporifique sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 pour ne pas tomber inconscientes pendant 10 minutes. Une créature victime de cet effet reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à lui faire reprendre ses esprits.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets portés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée, mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon d'airain adulte

Dragon de Très Grande taille, Chaotique Bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12 + 75)
Vitesse 12 m, fouissement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Discrétion +5, Histoire +7, Perception +11, Persuasion +8
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 13 (10000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. Celles qui échouent subissent 45 (13d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.
Souffle soporifique. Le dragon souffle un gaz soporifique sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 pour ne pas tomber inconscientes pendant 10 minutes. Une créature victime de cet effet reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à lui faire reprendre ses esprits.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon d'airain

Dragon de Grande taille, Chaotique Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 12 m, fouissement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +3, Cha +5
Compétences Discrétion +3, Perception +6, Persuasion +5
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Dangerosité 6 (2300 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur une ligne de 12 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14. Celles qui échouent subissent 42 (12d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.
Souffle soporifique. Le dragon souffle un gaz soporifique sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas tomber inconscientes pendant 5 minutes. Une créature victime de cet effet reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à lui faire reprendre ses esprits.

Dragon d'airain

Les dragons d'airain sont les plus sociables des véritables dragons. Ils adorent les conversations, la lumière du soleil et les climats chauds et secs.

On reconnaît la tête d'un dragon d'airain à la large plaque protectrice qui s'étend depuis son front jusqu'aux pointes situées sur son menton. Une crête court le long de son cou et ses ailes fuselées s'étendent sur toute la longueur de sa queue. Les écailles d'un dragonnet d'airain sont marron, ternes et marbrées. En vieillissant, les écailles se lustrent pour finalement prendre une teinte brune, éclatante et chaude. Ses ailes et ses crêtes sont pommelées de vert aux extrémités et s'assombrissent en prenant de l'âge. Plus un dragon d'airain vieillit et plus ses pupilles se ternissent jusqu'à ce que ses yeux ressemblent à deux orbes de métal en fusion.

Audacieusement bavards. Un dragon d'airain a l'occasion de discuter avec plusieurs milliers de créatures au cours de sa longue vie. Il accumule ainsi des informations utiles qu'il partage volontiers en échange de trésors. Si une créature intelligente tente de prendre congé du dragon sans avoir engagé la conversation avec lui, le dragon le suit. Si elle tente de s'échapper en utilisant la magie ou la force, le dragon peut attaquer par dépit en utilisant son gaz soporifique pour la neutraliser. La créature, une fois réveillée, se retrouve clouée au sol par d'énormes griffes ou ensevelie jusqu'au cou dans le sable pendant que le dragon parle de tout et de rien avec elle.

Un dragon d'airain fait confiance aux créatures qui semblent apprécier les conversations autant que lui, mais il est suffisamment malin pour remarquer les tentatives de manipulation. Le cas échéant, le dragon répond souvent de la même manière en considérant cette joute verbale comme un jeu.

Des trésors prisés. Les dragons d'airain convoitent les objets magiques qui leur permettent de converser avec des personnalités intéressantes. Une arme intelligente et télépathe ou une lampe magique contenant un djinn sont de grands trésors qu'un dragon d'airain aime posséder.

Les dragons d'airain cachent leurs trésors sous des amas de sable ou dans des endroits secrets éloignés de leur antre principal. Ils se souviennent parfaitement des endroits où sont ensevelis leurs trésors et n'ont aucunement besoin de cartes. Aventuriers comme voyageurs doivent faire preuve de prudence s'ils découvrent un coffre caché dans une oasis ou dans une ruine à moitié ensevelie dans le désert, car celui-ci peut appartenir à un dragon d'airain.

Dragonnet d'airain

Dragon de taille Moyenne, Chaotique Bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur une ligne de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Celles qui échouent subissent 14 (4d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Souffle soporifique. Le dragon souffle un gaz soporifique sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas tomber inconscientes pendant 1 minute. Une créature victime de cet effet reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à lui faire reprendre ses esprits.

L'antre d'un dragon d'airain

L'antre d'un dragon d'airain se situe le plus souvent dans le désert. C'est généralement une ruine, un canyon ou un réseau de cavernes aux plafonds percés pour laisser filtrer la lumière du soleil.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon effectue une action d'antre pour provoquer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

- Un vent fort souffle autour du dragon. Les créatures situées à 18 mètres ou moins autour de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être repoussées d'une distance de 4,50 mètres et jetées à terre. Le vent disperse les gaz et les vapeurs et souffle les flammes non protégées. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, ont 50% de chances de s'éteindre.
- Un nuage de sable tourbillonne dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point situé à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision. Le nuage contourne les angles. Les créatures dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être aveuglées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon d'airain légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- Des traces apparaissent sur le sable jusqu'à 9 kilomètres autour de l'antre du dragon. Ces traces mènent à des abris sûrs et des sources d'eau cachées, tout en s'éloignant des zones que le dragon considère comme dangereuses.
- Des images de monstres de Grande taille ou plus petits hantent les sables du désert jusqu'à 1,5 kilomètre autour de l'antre du dragon. Ces illusions se déplacent de manière réaliste, mais ne peuvent nuire à personne. Une créature qui examine une image à distance peut déceler la supercherie en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. Toute interaction physique avec une de ces images révèle sa nature illusoire, car les objets la traversent.
- Chaque fois qu'une créature avec une Intelligence de 3 ou plus approche à 9 mètres ou moins d'une source d'eau située à 1,5 kilomètre ou moins de l'antre du dragon, le dragon prend connaissance de la présence et de la localisation de la créature.

Si le dragon meurt, les traces disparaissent au bout de 1d10 jours, mais les autres effets disparaissent immédiatement.



Dragon d'argent vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Loyal Bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 487 (25d20 + 225)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13
Compétences Arcanes +11, Discrétion +7, Histoire +11, Perception +16
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26
Langues commun, draconique
Dangerosité 23 (50000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 21 (2d10+10) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d6+10) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 19 (2d8+10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de glace. Le dragon souffle de la glace sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 24. Celles qui échouent subissent 67 (15d8) dégâts de froid, les autres la moitié seulement.
Souffle paralysant. Le dragon souffle du gaz paralysant sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 pour ne pas être paralysées pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Les objets qu'il porte ou transporte sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée, mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 pour ne pas subir 17 (2d6+10) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon d'argent

Les dragons d'argent sont les plus amicaux et les plus sociables des dragons métalliques. Ils apportent volontiers leur aide aux créatures bienveillantes dans le besoin.

Un dragon d'argent étincelle comme s'il était sculpté dans un métal pur, l'aspect noble de son visage renforcé par des yeux haut placés et des piquants positionnés sur les joues qui lui donnent l'aspect d'un grand oiseau. Une haute crête épineuse située sur sa tête descend le long de son cou jusqu'à l'extrémité de sa queue. Les écailles d'un dragon d'argent sont grises et bleutées avec des reflets argentés. Lorsque le dragon approche de l'âge adulte, la couleur de ses écailles s'éclaircit peu à peu jusqu'à ce qu'il soit difficile de les distinguer les unes des autres. Au fur et à mesure que le dragon prend de l'âge, ses pupilles disparaissent pour laisser place à deux orbes de mercure.

Des dragons vertueux. Les dragons d'argent estiment que, pour mener une vie morale, il faut accomplir de bonnes actions tout en veillant à ce que les agissements des uns ne nuisent pas aux autres s'ils ne le méritent pas. Ils n'estiment pas de leur devoir d'éradiquer le mal, contrairement aux dragons d'or ou de bronze, mais ils s'opposeront volontiers aux créatures qui osent commettre des actes maléfiques ou blesser des innocents.

Les amis des petites races. Les dragons d'argent apprécient la compagnie des leurs. Ils peuvent aussi nouer de véritables liens d'amitié avec des humanoïdes et nombre de dragons d'argent passent autant de temps sous forme humanoïde que sous forme draconique. Un dragon d'argent prend la forme d'un personnage humanoïde sympathique, tel qu'un vieux sage amical ou un jeune voyageur, souvent accompagné d'autres mortels avec lesquels il noue de forts liens d'amitié.

Les dragons d'argent doivent régulièrement délaisser leur vie sous forme humanoïde et reprendre leur forme véritable pour s'accoupler et s'occuper de leurs rejetons ou pour gérer leurs trésors et affaires personnelles. Beaucoup perdent la notion du temps une fois revenus chez eux et découvrent ensuite que leurs anciens compagnons ont beaucoup vieilli ou sont morts. Il arrive donc souvent que les dragons d'argent nouent des liens d'amitié avec plusieurs générations d'humanoïdes au sein d'une même famille.

Du respect pour l'humanité. Les dragons d'argent se lient d'amitié avec des humanoïdes de toutes les races, mais les elfes et les nains à la durée de vie étendue ne piquent pas autant leur curiosité que les races à la durée de vie plus courte. La motivation et l'envie de vivre des humains les fascinent.

Dragon d'argent adulte

Dragon de Très Grande taille, Loyal Bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 243 (18d12 + 126)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +12, Sag +6, Cha +10
Compétences Arcanes +8, Discrétion +5, Histoire +8, Perception +11
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 16 (15000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10+8) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de glace. Le dragon souffle de la glace sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. Celles qui échouent subissent 58 (13d8) dégâts de froid, les autres la moitié seulement.

Souffle paralysant. Le dragon souffle du gaz paralysant sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 pour ne pas être paralysées pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Les objets qu'il porte ou transporte sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée, mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Des trésors historiques. Les dragons d'argent aiment posséder des reliques liées à l'histoire des humanoïdes, ce qui comprend des montagnes de pièces de monnaie frappées par des empires d'humanoïdes contemporains ou disparus, ainsi que des œuvres d'art et des bijoux élaborés conçus par de nombreuses races différentes. Parmi les autres trésors que l'on peut trouver en leur possession, on trouve des bateaux intacts, les restes de rois et de reines, les bijoux royaux d'empires anciens, des inventions étranges ainsi que des machines et des monolithes ramenés d'antiques cités en ruine.

L'antre d'un dragon d'argent

Les dragons d'argent vivent près des nuages et établissent leurs antres sur des sommets montagneux froids et isolés. Même si beaucoup apprécient le confort des réseaux de cavernes naturelles ou des mines abandonnées, ils convoitent d'abord les avant-postes désertés par les civilisations humanoïdes. Pour eux, une citadelle abandonnée au sommet d'une montagne ou une tour isolée construite par un magicien décédé depuis longtemps est un antre idéal.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon effectue une action d'antre pour provoquer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

- Le dragon crée un brouillard comme s'il avait lancé le sort *nappe de brouillard*. Ce brouillard reste en place jusqu'au round suivant, à 20 lors du décompte de l'initiative.
- Un vent extrêmement froid souffle dans l'antre à proximité du dragon. Les créatures situées à 36 mètres ou moins autour de lui dans son champ de vision doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir 5 (1d10) dégâts de froid. Le vent disperse les gaz et les vapeurs et souffle les flammes non protégées. Il y a 50% de chances que les flammes protégées, telles que celles des lanternes, s'éteignent.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon d'argent légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- Une fois par jour, le dragon peut modifier le climat dans un rayon de 9 kilomètres autour de son antre. Le dragon n'a pas besoin d'être à l'extérieur. Les effets sont, par ailleurs, identiques à ceux produits par le sort *contrôle du climat*.
- Sur une distance maximale de 1,5 kilomètre autour de l'antre, les vents amortissent la chute des créatures non maléfiques, à moins qu'elle ne soit provoquée par l'intervention du dragon ou de ses alliés. Ces créatures descendent à une vitesse de 18 mètres par round et ne subissent aucun dégât de chute.
- S'il dispose de plusieurs jours devant lui, le dragon peut façonner les nuages et le brouillard à l'intérieur de son antre pour les rendre aussi solides que la pierre et ainsi construire comme il l'entend des édifices et des objets.

Si le dragon meurt, le climat modifié revient à la normale, comme décrit dans le sort, et les autres effets disparaissent au bout de 1d10 jours.

Jeune dragon d'argent

Dragon de Grande taille, Loyal Bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d10 + 80)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Arcanes +6, Discrétion +4, Histoire +6, Perception +8
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langues commun, draconique
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de glace. Le dragon souffle de la glace sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Celles qui échouent subissent 54 (12d8) dégâts de froid, les autres la moitié seulement.
Souffle paralysant. Le dragon souffle du gaz paralysant sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas être paralysées pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Dragonnet d'argent

Dragon de taille Moyenne, Loyal Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10+4) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de glace. Le dragon souffle de la glace sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Celles qui échouent subissent 18 (4d8) dégâts de froid, les autres la moitié seulement.
Souffle paralysant. Le dragon souffle du gaz paralysant sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être paralysées pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.



Dragon de bronze vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Loyal Bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 444 (24d20 + 192)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12
Compétences Discrétion +7, Perception +17, Perspicacité +10
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 22 (41 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10+9) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d6+9) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 18 (2d8+9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de foudre. Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 36 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23. Celles qui réussissent subissent 88 (16d10) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.
Souffle répulsif. Le dragon souffle de l'énergie répulsive sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 23. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont éloignées du dragon sur une distance de 18 mètres.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Les objets qu'il porte ou transporte sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.
Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée, mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 pour ne pas subir 16 (2d6+9) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon de bronze adulte

Dragon de Très Grande taille, Loyal Bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 212 (17d12 + 102)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +5, Perception +12, Perspicacité +7
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Dangerosité 15 (13000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10+7) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6+7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8+7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de foudre. Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 27 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19. Celles qui échouent subissent 66 (12d10) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.
Souffle répulsif. Le dragon souffle de l'énergie répulsive sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 19. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont éloignées du dragon sur une distance de 18 mètres.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Les objets qu'il porte ou transporte sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée, mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 pour ne pas subir 14 (2d6+7) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon de bronze

Dragon de Grande taille, Loyal Bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +4, Cha +6
Compétences Discrétion +3, Perception +7, Perspicacité +4
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues commun, draconique
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10+5) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de foudre. Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 55 (10d10) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.
Souffle répulsif. Le dragon souffle de l'énergie répulsive sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont éloignées du dragon sur une distance de 12 mètres.

Dragon de bronze

Les dragons de bronze vivent près des côtes et se nourrissent principalement de poissons et de plantes aquatiques. Ils prennent souvent la forme d'animaux amicaux pour observer les créatures qui piquent leur curiosité. Ils sont également fascinés par la guerre et rejoignent volontiers les armées qui se battent pour une juste cause.

La tête d'un dragon de bronze est ornée d'une crête nervurée et striée. Des cornes recourbées poussent sur cette crête, ainsi que des pointes sur son menton et sa mâchoire inférieure.

Dragons des littoraux. Les dragons de bronze aiment observer les navires qui longent le littoral près de leur antre. Ils se métamorphosent parfois en dauphin ou en mouette pour inspecter de plus près certains bateaux et leur équipage. Un dragon de bronze audacieux peut se faufiler à bord d'un navire sous la forme d'un oiseau ou d'un rat afin d'inspecter ses cales en quête de trésors. Si le dragon découvre un objet intéressant à ajouter à ses trésors, il négocie son acquisition auprès du capitaine du navire.

Machines de guerre. Les dragons de bronze s'opposent activement à la tyrannie et beaucoup n'hésitent pas à mettre leur courage à l'épreuve en faisant bon usage de leur taille et de leur force.

Quand un conflit éclate près de son antre, un dragon de bronze vérifie ses causes et propose ses services au camp qui se bat au nom du bien. Une fois engagé pour une cause, un dragon de bronze reste un allié fidèle.

Des richesses bien organisées. Les dragons de bronze pillent les épaves et récoltent les perles et les coraux colorés dans les récifs et les fonds océaniques près de leur antre. Un dragon de bronze demande une simple rémunération symbolique quand il promet d'aider une armée à faire la guerre contre un ennemi tyrannique. Si ses alliés ne peuvent satisfaire une telle requête, il peut se contenter d'une collection de vieux livres d'histoire militaire ou d'un objet cérémoniel commémorant l'alliance. Un dragon de bronze pourrait également exiger de recevoir un trésor détenu par l'ennemi et qui serait, selon lui, plus en sûreté en sa possession.

L'antre d'un dragon de bronze

Un dragon de bronze établit son antre dans des grottes littorales. Il peut remonter une épave à la surface, la reconstruire à l'intérieur de son antre et l'utiliser comme chambre forte pour y entreposer ses trésors ou comme nid pour y déposer ses œufs.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon effectue une action d'antre pour provoquer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

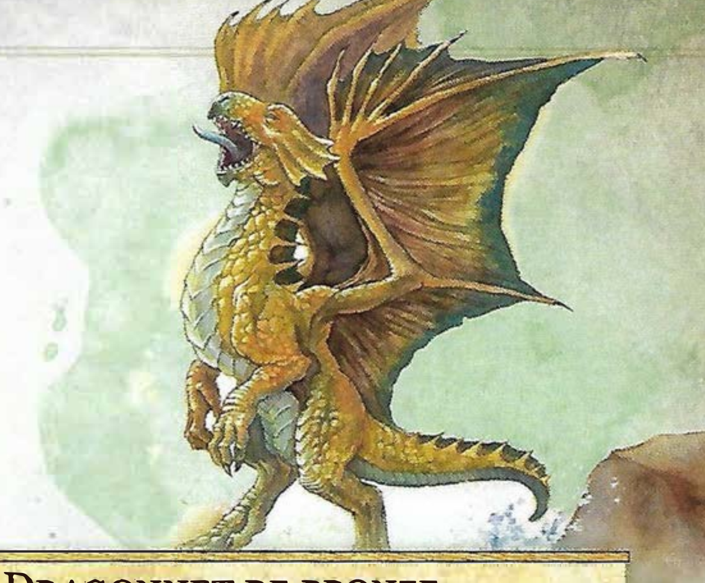
- Le dragon provoque la formation d'un brouillard, comme s'il avait lancé le sort *nappe de brouillard*. Le brouillard reste en place jusqu'à 20 lors du décompte de l'initiative du round suivant.
- Un coup de tonnerre éclate depuis un point situé à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision. Les créatures situées dans un rayon de 6 mètres centré sur ce point doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir 5 (1d10) dégâts de tonnerre et être assourdies jusqu'à la fin du prochain tour.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon de bronze légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- Une fois par jour, le dragon peut modifier le climat dans un rayon de 9 kilomètres centré sur son antre. Le dragon n'a pas besoin d'être à l'extérieur. L'effet est, par ailleurs, identique à celui produit par le sort *contrôle du climat*.
- Les plantes aquatiques dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre du dragon revêtent des couleurs somptueuses.
- À l'intérieur de son antre, le dragon peut déclencher des sons imaginaires, tels qu'une musique douce et d'étranges échos, qui s'entendent en divers endroits de l'antre.

Si le dragon meurt, le climat modifié revient à la normale, comme décrit dans le sort, et les autres effets disparaissent au bout de 1d10 jours.



Dragonnet de bronze

Dragon de taille Moyenne, Loyal Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de foudre. Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 12 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Celles qui échouent subissent 16 (3d10) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

Souffle répulsif. Le dragon souffle de l'énergie répulsive sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 12. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont éloignées du dragon sur une distance de 9 mètres.



Dragon de cuivre vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Chaotique Bon

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 350 (20d20 + 140)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Discrétion +8, Perception +17, Supercherie +11
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 21 (33 000 PX)

Rési stance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10+8) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle d'acide. Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 27 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22. Celles qui échouent subissent 63 (14d8) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement.

Souffle ralentissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus utiliser de réactions, leur vitesse est réduite de moitié et elles ne peuvent effectuer qu'une seule attaque lors de leur tour. De plus, elles ne peuvent utiliser qu'une action ou une action bonus lors de leur tour, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Les objets qu'il porte ou transporte sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée, mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Seule une action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon de cuivre adulte

Dragon de Très Grande taille, Chaotique Bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d12 + 80)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8
Compétences Discrétion +6, Perception +12, Supercherie +8
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Dangerosité 14 (11 500 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle d'acide. Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. Celles qui échouent subissent 54 (12d8) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement.

Souffle ralentissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus utiliser de réactions, leur vitesse est réduite de moitié et elles ne peuvent effectuer qu'une seule attaque lors de leur tour. De plus, elles ne peuvent utiliser qu'une action ou une action bonus lors de leur tour, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon de cuivre

Dragon de Grande taille, Chaotique Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 119 (14d10 + 42)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Perception +7, Supercherie +5
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues commun, draconique
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle d'acide. Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 12 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14. Celles qui échouent subissent 40 (9d8) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement.

Souffle ralentissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus utiliser de réactions, leur vitesse est réduite de moitié et elles ne peuvent effectuer qu'une seule attaque lors de leur tour. De plus, elles ne peuvent utiliser qu'une action ou une action bonus lors de leur tour, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Dragon de cuivre

Les dragons de cuivre sont d'incorrigibles farceurs et blagueurs qui aiment poser des devinettes et qui vivent dans les collines et les hautes terres rocheuses. Malgré leur sociabilité et leur humeur égale, ils sont également avides et avares et peuvent devenir dangereux s'ils sentent leurs trésors menacés.

Un dragon de cuivre a des plaques frontales proéminentes au-dessus des yeux qui se prolongent par de longues cornes segmentées. Les stries inclinées vers l'arrière sur ses joues et les crêtes sur sa mâchoire lui donnent un air pensif. À la naissance, les écailles d'un dragon de cuivre sont brunes tirant sur le rouge avec des reflets métalliques. En vieillissant, ses écailles prennent une couleur plus cuivrée, agrémentée plus tard par quelques reflets verts. Les pupilles d'un dragon de cuivre disparaissent avec l'âge et les yeux des plus vieux dragons ressemblent à deux orbes turquoise et luisants.

Des hôtes appréciables. Un dragon de cuivre aime l'humour, les bonnes blagues, les histoires rigolotes et les charades. Il commence à s'ennuyer en compagnie de créatures qui ne s'amusent pas de ses blagues ou qui prennent mal ses farces.

Les dragons de cuivre apprécient tout particulièrement les bardes. Un dragon peut aménager une partie de son antre pour accueillir temporairement un barde désireux de lui conter des histoires, de lui faire deviner des charades et de lui jouer de la musique. Une telle compagnie est un trésor convoité par ces dragons.

Dragonnet de cuivre

Dragon de taille Moyenne, Chaotique Bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +3, Perception +4
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle d'acide. Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Celles qui échouent subissent 18 (4d8) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement.

Souffle ralentissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus utiliser de réactions, leur vitesse est réduite de moitié et elles ne peuvent effectuer qu'une seule attaque lors de leur tour. De plus, elles ne peuvent utiliser qu'une action ou une action bonus lors de leur tour, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Prudents et astucieux. Quand il accumule des trésors, un dragon de cuivre préfère ceux provenant de la terre et favorise donc les métaux et les pierres précieuses.

Un dragon de cuivre se montre méfiant lorsqu'il s'agit d'exposer ses trésors. S'il sait que des créatures sont en quête d'un objet spécifique qui se trouve dans ses trésors, il n'admettra pas le posséder. Au lieu de cela, il préférera détourner l'attention des chasseurs de trésors trop curieux en les envoyant chasser le dahu pendant qu'il les observe à bonne distance avec délectation.

L'antre d'un dragon de cuivre

Les dragons de cuivre vivent dans les hautes terres et les collines arides où ils établissent leurs antres dans des grottes confinées. Certaines parois dans leur antre sont factices et cachent des chambres secrètes où le dragon entrepose du minerai précieux, des œuvres d'art et toutes les curiosités qu'il a amassées au cours de sa vie. Les objets sans valeur sont exposés dans les grottes accessibles pour capter l'attention des chercheurs de trésors et les détourner des endroits où sont cachés les véritables trésors.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon effectue une action d'antre pour provoquer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

- Le dragon désigne un point sur le sol situé à 36 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. Des éperons rocheux surgissent du sol dans un rayon de 6 mètres centré sur ce point. L'effet est par ailleurs identique au sort *croissance d'épines* et disparaît quand le dragon utilise de nouveau cette action d'antre ou meurt.
- Le dragon sélectionne une zone de 3 mètres de côté sur le sol, située à 36 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. Le sol dans cette zone se transforme en mare de boue d'une profondeur de 90 centimètres. Les créatures sur le sol dans cette zone quand la boue apparaît doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elles s'enfoncent dans la boue et se retrouvent entravées. Une créature peut dépenser une action pour tenter un test de Force DD 15 ; elle se dégage de la boue ou dégage une autre créature située à portée de son allonge en cas de réussite, ce qui met fin à l'état entravé. Il faut dépenser 60 centimètres de mouvement pour se déplacer de 30 centimètres dans la boue. À 20 lors du décompte de l'initiative du round suivant, la boue s'épaissit et le DD du test de Force pour s'en dégager est désormais de 20.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon de cuivre légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- On peut observer des gravures magiques représentant le visage souriant du dragon sur des éléments de terrain et des objets en pierre situés à 9 kilomètres ou moins autour de l'antre du dragon.
- De minuscules animaux, comme des rongeurs et des oiseaux normalement incapables de parler, obtiennent la capacité magique de parler et de comprendre le draconique tant qu'ils restent à 1,5 kilomètre ou moins de l'antre du dragon. Ces animaux parlent en bons termes du dragon, mais ne révèlent rien de sa localisation.
- Les créatures intelligentes à 1,5 kilomètre ou moins de l'antre du dragon sont parfois victimes de crises de rire. Même les sujets sérieux semblent soudainement amusants.

Si le dragon meurt, les gravures magiques disparaissent au bout de 1d10 jours. Les autres effets disparaissent immédiatement.

Dragon d'or vénérable

Dragon de taille Gigantesque, Loyal Bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 546 (28d20 + 252)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +16, Sag +10, Cha +16
Compétences Discrétion +9, Perception +17, Perspicacité +10, Persuasion +16
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 24 (62000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 21 (2d10+10) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d6+10) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 19 (2d8+10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 24 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 . Celles qui échouent subissent 71 (13d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.
Souffle affaiblissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 24 pour ne pas être désavantagées lors des jets d'attaque basés sur la Force, des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Les objets qu'il porte ou transporte sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme. Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée, mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.



Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 pour ne pas subir 17 (2d6+10) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon d'or

Les dragons d'or sont les plus puissants et les plus majestueux des dragons métalliques. Ce sont aussi les ennemis acharnés du mal.

Un dragon d'or a le visage d'une créature sagace, orné de piquants flexibles ressemblant à des moustaches. Ses cornes inclinées vers l'arrière s'étendent depuis son museau et son front et font écho à deux crêtes parallèles qui ornent son long cou. Ses ailes semblables à des voiles débutent au niveau de ses épaules et se terminent à l'extrémité de sa queue, ce qui lui permet de voler en ondulant comme s'il nageait dans les airs. Un dragonnet d'or a des écailles jaunes foncées avec des mouchetures métalliques. Ces mouchetures s'élargissent au fur et à mesure que le dragon prend de l'âge. Les pupilles d'un dragon d'or disparaissent avec l'âge pour laisser place à deux puits d'or en fusion.

Des dévoreurs de richesses. Les dragons d'or peuvent manger pratiquement tout mais ils préfèrent déguster des perles et des pierres précieuses. Heureusement, un dragon d'or n'a pas besoin de se goinfrer de richesses pour se rassasier. Il aime qu'on lui offre des trésors qu'il peut déguster, tant qu'il ne les considère pas comme un moyen de le soudoyer.

Des métamorphes réservés. Les autres dragons métalliques respectent les dragons d'or pour leur sagesse et leur impartialité, mais ils sont aussi les plus distants et les plus maussades des dragons bienveillants. Ils apprécient l'intimité, à tel point qu'ils fraternisent rarement avec d'autres dragons, sauf avec leur compagne ou compagnon et leurs rejetons.

Les dragons d'or plus âgés peuvent prendre la forme d'humanoïdes ou d'animaux. Il est rare qu'un dragon d'or transformé de la sorte révèle sa véritable apparence. Métamorphosé en colporteur, il peut régulièrement se rendre dans une ville pour entendre les ragots, pour faire affaire avec des commerçants honnêtes et prêter main-forte sans que cela se sache. Sous l'apparence d'un animal, le dragon peut se lier d'amitié avec un enfant égaré, un ménestrel itinérant ou un aubergiste et les accompagner pendant plusieurs jours ou plusieurs semaines.

Des thésauriseurs aguerris. Un dragon d'or entrepose ses trésors dans une chambre forte bien protégée située dans les profondeurs de son antre. Avec les protections magiques placées sur la chambre forte, il est bien difficile d'essayer de la cambrioler sans éveiller l'attention du dragon.

Dragon d'or adulte

Dragon de Très Grande taille, Loyal Bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 256 (19d12 + 133)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +8, Cha +13
Compétences Discrétion +8, Perception +14, Perspicacité +8, Persuasion +13
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24
Langues commun, draconique
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10+8) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21. Celles qui échouent subissent 66 (12d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.
Souffle affaiblissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 pour ne pas être désavantagées lors des jets d'attaque basés sur la Force, des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Les objets qu'il porte ou transporte sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée, mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

L'antre d'un dragon d'or

Les dragons d'or établissent leurs demeures dans des endroits inhabituels où ils peuvent agir comme ils l'entendent sans éveiller les craintes ou les suspicions. La plupart vivent près de lacs et de rivières idylliques, sur des îles envahies par la brume, dans des réseaux de cavernes dissimulés derrière des chutes d'eau chatoyantes ou dans d'anciennes ruines.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le dragon effectue une action d'antre pour provoquer l'un des effets suivants. Le dragon ne peut pas créer le même effet deux rounds d'affilée :

- Le dragon a une brève vision du futur, ce qui lui donne l'avantage lors des jets d'attaque, des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde jusqu'au round suivant, à 20 lors du décompte de l'initiative.
- Une créature située à 36 mètres ou moins du dragon dans son champ de vision doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 pour ne pas être bannie vers un plan onirique, un plan d'existence différent imaginé et généré par le dragon. Pour en sortir, la créature doit utiliser son action pour effectuer un test de Charisme opposé à celui du dragon. Si la créature remporte cette opposition, elle parvient à sortir du plan onirique. Sinon, l'effet prend fin à 20 lors du décompte de l'initiative du round suivant. Quand l'effet prend fin, la créature réapparaît dans l'emplacement qu'elle occupait au moment du bannissement ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche si celui-ci est occupé.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un dragon d'or légendaire est transformée par la magie du dragon, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- Chaque fois qu'une créature qui peut comprendre un langage dort ou entre dans un état de transe ou de rêverie dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre du dragon, ce dernier peut entrer en contact télépathique avec elle et lui parler dans ses rêves. La créature se souvient de sa conversation avec le dragon une fois réveillée.
- De jolies nappes de brume opalescente apparaissent jusqu'à 9 kilomètres autour de l'antre du dragon. Cette brume ne réduit pas la visibilité. Des silhouettes fantomatiques apparaissent dans cette brume quand des créatures maléfiques se rapprochent du dragon ou d'autres créatures non maléfiques présentes dans la brume, pour les prévenir du danger.
- Les pierres précieuses et les perles situées à 1,5 kilomètre ou moins de l'antre du dragon se mettent à luire et scintiller en diffusant une faible lumière sur un rayon de 1,50 mètre.

Ces effets prennent immédiatement fin lorsque le dragon meurt.

Jeune dragon d'or

Dragon de Grande taille, Loyal Bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +9, Sag +5, Cha +9
Compétences Discrétion +6, Perception +9, Perspicacité +5, Persuasion +9
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19
Langues commun, draconique
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Celles qui échouent subissent 55 (10d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Souffle affaiblissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 pour ne pas être désavantagées lors des jets d'attaque basés sur la Force, des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.

Dragonnet d'or

Dragon de taille Moyenne, Loyal Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +5, Sag +2, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Perception +4
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 3 (700 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10+4) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5–6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Souffle affaiblissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être désavantagées lors des jets d'attaque basés sur la Force, des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à cet effet en cas de réussite.



Dragon féerique

Un dragon féerique est une créature draconique de la taille d'un chat avec des ailes de papillon. Sa gueule se fend en un sourire plein de crocs et il exprime son contentement en remuant la queue. Sa gaieté disparaît uniquement lorsqu'on l'attaque.

Farceurs invisibles. Seul un gloussement étouffé permet de déceler la présence d'un dragon féerique. Celui-ci reste hors de vue et observe, invisible, les victimes de ses farces. Lorsqu'il s'est assez amusé, il peut révéler sa présence ou non, en fonction de l'humeur de ses « proies ».

Amicaux et brillants. Un dragon féerique a l'esprit affûté, un faible pour les trésors et la bonne compagnie, et un sens de l'humour taquin. Les voyageurs peuvent exploiter la nature draconique d'un dragon féerique en lui offrant des « trésors » sous forme de bonbons, de pâtisseries et de babioles, en échange d'informations ou du droit de traverser son territoire sans incident.

Les couleurs de l'âge. Les écailles d'un dragon féerique changent de couleur en fonction de son âge, en passant par toutes les nuances de l'arc-en-ciel. Tous les dragons féeriques savent lancer des sorts de manière innée et le répertoire de leurs sorts augmente en vieillissant.

Couleur du dragon	Âge
Rouge	5 ans ou moins
Orange	6 à 10 ans
Jaune	11 à 20 ans
Vert	21 à 30 ans
Bleu	31 à 40 ans
Indigo	41 à 50 ans
Violet	51 ans et plus

Dragon féerique

Dragon de Très Petite taille, Chaotique Bon

Classe d'armure 15
Points de vie 14 (4d4 + 4)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Arcanes +4, Discrétion +7, Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues draconique, sylvestre
Dangerosité 1 (200 PX) pour un dragon féerique rouge, orange ou jaune ; 2 (450 PX) pour un dragon féerique vert, bleu, indigo ou violet

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du dragon est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Le dragon peut lancer un certain nombre de sorts de manière innée sans aucune composante matérielle. Au fur et à mesure que le dragon vieillit et change de couleur, il obtient des sorts supplémentaires, comme indiqué ci-dessous.

Rouge, 1/jour chacun : *illusion mineure, lumières dansantes, main du mage*
Orange, 1/jour : *couleurs dansantes*
Jaune, 1/jour : *image miroir*
Vert, 1/jour : *suggestion*
Bleu, 1/jour : *image majeure*
Indigo, 1/jour : *terrain hallucinatoire*
Violet, 1/jour : *métamorphose*

Invisibilité supérieure. Par une action bonus, le dragon peut devenir invisible par magie jusqu'au moment où sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Les objets qu'il porte ou transporte deviennent invisibles avec lui.

Résistance à la magie. Le dragon est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Télépathie limitée. Le dragon peut, grâce à la télépathie, communiquer par magie avec n'importe quel autre dragon féerique situé à 18 mètres ou moins de lui.

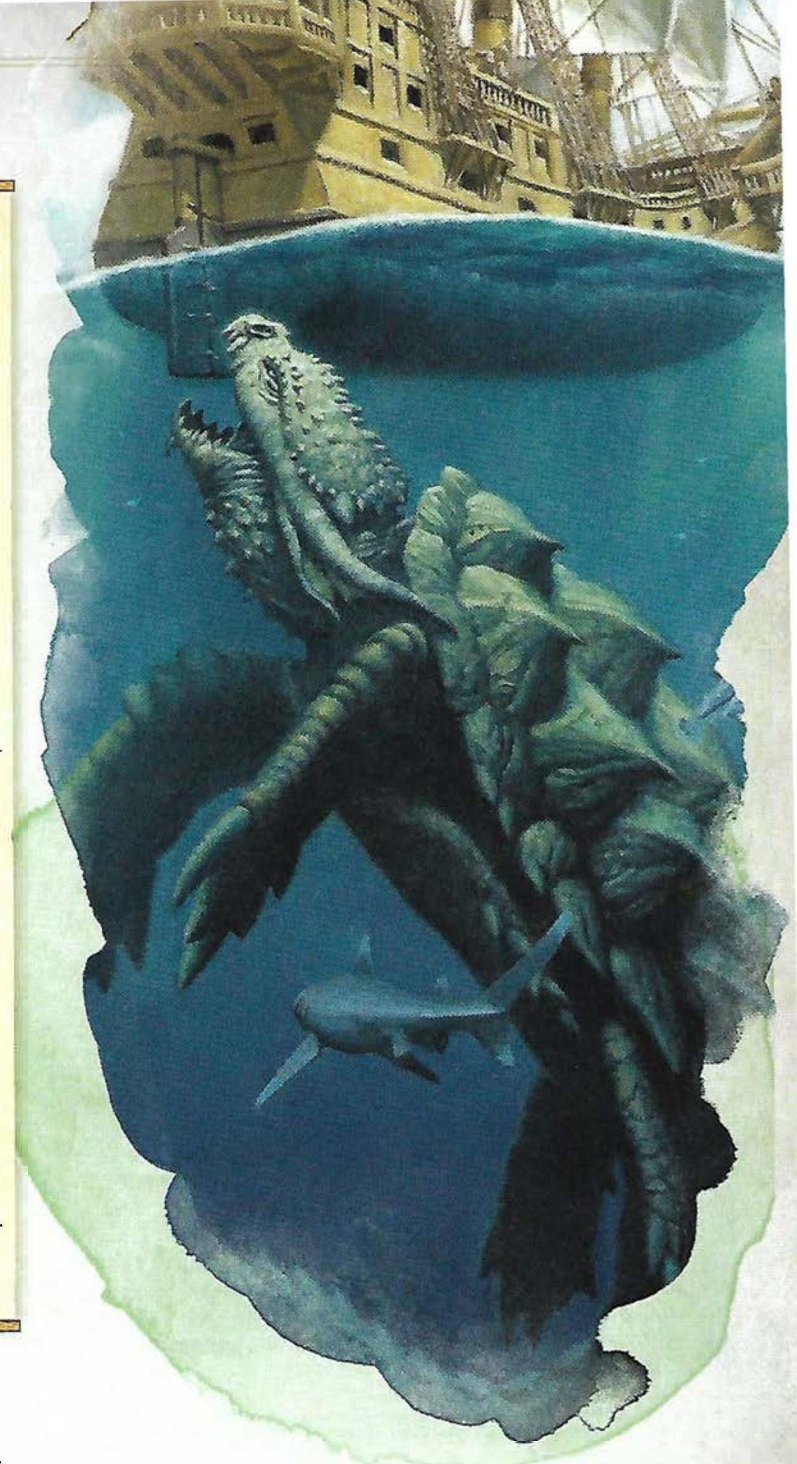
Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant.

Souffle euphorisant (Recharge 5–6). Le dragon souffle une bouffée de gaz euphorisant sur une créature située à 1,50 mètre ou moins de lui. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. En cas d'échec et pendant une minute, elle ne peut plus effectuer de réactions et doit lancer un d6 au début de chacun de ses tours pour déterminer son comportement durant ce tour :

1–4. La cible n'effectue aucune action ni action bonus et utilise la totalité de sa vitesse pour se déplacer dans une direction aléatoire.

5–6. La cible ne se déplace pas et ne peut que faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 lors de son tour, mettant fin à l'effet dont elle est victime si elle le réussit.



Dragon-tortue

Dragon de taille Gigantesque, Neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 341 (22d20 + 110)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Sag +7
Résistance aux dégâts de feu
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues aquatique, draconique
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon-tortue effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes. Il peut effectuer une attaque de queue à la place de ses deux attaques de griffe.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 26 (3d12+7) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8+7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 26 (3d12+7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 pour ne pas être repoussée sur une distance de 3 mètres et jetée à terre.

Souffle de vapeur (Recharge 5–6). Le dragon-tortue souffle de la vapeur brûlante sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Celles qui échouent subissent 52 (15d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Le fait d'être sous l'eau ne confère aucune résistance contre ces dégâts.

Dragon-tortue

Les dragons-tortues sont probablement les plus effrayantes des créatures océaniques. Aussi imposant et vorace que le plus vieux des dragons terrestres, un dragon-tortue attaque avec ses redoutables mâchoires, son souffle de vapeur et sa queue dévastatrice.

La carapace rugueuse d'un dragon-tortue est aussi verte et foncée que les eaux profondes dans lesquelles il vit. Les reflets argentés de sa carapace imitent ceux produits par la lumière lorsqu'elle danse sur l'eau. Ainsi, les marins confondent parfois un dragon-tortue à la surface avec le reflet du soleil ou de la lune sur les vagues.

Les dragons des abysses. Les dragons-tortues amassent des trésors comme le font les dragons véritables, d'abord en coulant des navires, puis en passant l'épave au crible à la recherche de pièces et autres objets précieux. Un dragon-tortue engloutit les trésors pour les transporter puis les régurgite une fois arrivé dans son antre.

Les dragons-tortues vivent dans des grottes dissimulées dans les récifs de corail ou sous le plancher océanique, ou le long des littoraux aux reliefs accidentés. Si une caverne de choix est déjà habitée, le dragon-tortue attaque ses occupants pour s'en emparer.

Des monstres mercenaires. Un dragon-tortue est suffisamment intelligent pour qu'il soit possible de le soudoyer, et les pirates qui naviguent sur les eaux dans lesquelles patrouillent ces créatures apprennent rapidement à leur proposer des trésors pour qu'ils les laissent passer. Les astucieux sahuagins s'allient parfois à des dragons-tortues, en les appâtant avec des trésors pour qu'ils utilisent leur souffle brûlant lors de leurs assauts contre des navires ou des communautés côtières.

Une puissance élémentaire. Les dragons-tortues trouvent parfois un passage à travers des failles planaires englouties vers le plan élémentaire de l'eau. On trouve souvent ces spécimens monstrueux au service de marides qui sanglent leur trône de corail sur le dos des dragons-tortues et les chevauchent telles des montures.



> « J'ai déçu la Reine-Araignée une fois. Plus jamais. »
>
> —Pellanistra la dr

Drider

Quand un drow semble véritablement prometteur, Lolth le convoque dans les Fosses de la toile démone pour tester sa foi et sa force. Ceux qui réussissent le test grimpent dans l'estime de la Reine-Araignée. Les autres sont transformés en driders : l'horrible hybride d'un drow et d'une araignée géante et le témoignage vivant de la puissance de Lolth. Seuls les drows peuvent être transformés en driders et seule Lolth est capable de créer ces créatures.

Marqués à vie. Les drows transformés en driders retournent ensuite, avilis et pervertis, sur le plan matériel. Poussés par la folie, ils disparaissent dans l'Ombreterre et deviennent des ermites et des chasseurs, voyageant seuls ou à la tête de meutes d'araignées géantes.

En de rares occasions, un drider revient à la périphérie de la société drow malgré sa malédiction, le plus souvent pour respecter un serment prêté il y a longtemps ou une vendetta remontant à sa vie précédente. Les drows craignent et évitent les driders qu'ils méprisent encore plus que les esclaves. Quoi qu'il en soit, ils tolèrent la présence de ces créatures qu'ils considèrent comme l'incarnation vivante de la volonté de Lolth et le témoignage du sort destiné à ceux qui déçoivent la Reine-Araignée.

Variante : drider lanceur de sorts

Certains driders qui étaient des lanceurs de sorts quand ils étaient encore drows conservent leur capacité d'incantation. Ils possèdent généralement une caractéristique d'incantation plus élevée (15 ou 16) que les autres driders. De plus, un tel drider obtient le trait incantation. Par conséquent, un drider, autrefois drow et lanceur de sorts divins, devrait posséder une Sagesse de 16 (+3) et le trait incantation suivant.

Incantation. Le drider est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de prêtre qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, fléau, sanctuaire*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, silence*
Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, dissipation de la magie*
Niveau 4 (2 emplacements) : *divination, liberté de mouvement*

Drider

Créature monstrueuse de Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10 + 52)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Discrétion +9, Perception +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues commun des profondeurs, elfique
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Ascendance féerique. Le drider est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drider est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Le drider peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *lueurs féeriques, ténèbres*

Pattes d'araignée. Le drider peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drider est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Marche dans les toiles. Le drider ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Actions

Attaques multiples. Le drider effectue trois attaques, soit avec son épée longue, soit avec son arc long. Il peut remplacer l'une d'elles par une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de poison.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de poison.

Dryade

Les voyageurs qui traversent une forêt pourraient apercevoir brièvement une silhouette féminine se faufiler entre les arbres. Des rires chaleureux résonnent dans l'air et incitent ceux qui les entendent à s'enfoncer dans les ombres émeraude.

Fusion avec les arbres. Certaines fées puissantes lient parfois des esprits féeriques inférieurs à des arbres et les transforment ainsi en dryades. Ce pacte est parfois prononcé en guise de punition quand l'esprit féerique tombe amoureux d'un mortel alors que cet amour est interdit.

Une dryade peut sortir de l'arbre et explorer la région qui l'entoure, mais l'arbre reste sa demeure et l'enracine au monde. Tant que l'arbre est en bonne santé et que personne ne l'abîme, la dryade bénéficie d'une jeunesse et d'une beauté éternelle. Si l'arbre est endommagé, la dryade souffre avec lui. Si l'arbre est détruit, la dryade plonge dans la folie.

Des fées recluses. Les dryades sont les gardiennes des régions boisées qu'elles considèrent comme leurs. Timides et solitaires, elles observent les intrus depuis l'intérieur de leurs arbres. Une dryade touchée par la beauté d'un étranger peut se rapprocher pour investiguer, peut-être même pour tenter d'attirer l'individu afin de le charmer.

Les dryades œuvrent en compagnie d'autres créatures sylvestres lorsqu'il faut défendre leurs forêts. Licornes, sylvaniens et satyres vivent à leurs côtés, en plus des druides qui partagent la même dévotion qu'elles envers les bois qu'elles occupent.

La magie des forêts. Les dryades peuvent communiquer avec les plantes et les animaux, se téléporter d'arbre en arbre et leurrer les intrus pour qu'ils s'éloignent de leurs bosquets. Une dryade en difficulté peut ensorceler les humanoïdes et transformer ses ennemis en amis. Elle connaît également d'autres sorts utiles.



Dryade

Fée de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Discrétion +5, Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues elfique, sylvestre
Dangerosité 1 (200 PX)

Communication avec les bêtes et les plantes. La dryade peut communiquer avec les bêtes et les plantes comme s'ils parlaient la même langue.

Passage par les arbres. Une fois pendant son tour, la dryade peut dépenser 3 mètres de son déplacement pour entrer par magie dans un arbre vivant à sa portée d'allonge et sortir d'un deuxième arbre vivant situé à 18 mètres ou moins du premier. La dryade réapparaît dans un emplacement inoccupé situé à 1,50 mètre ou moins du deuxième arbre. Les deux arbres doivent être de taille G ou plus grands.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la dryade est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). La dryade peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *druidisme*
3/jour chacun : *baies nourricières, enchevêtrement*
1/jour chacun : *gourdin magique, passage sans trace, peau d'écorce*

Résistance à la magie. La dryade est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

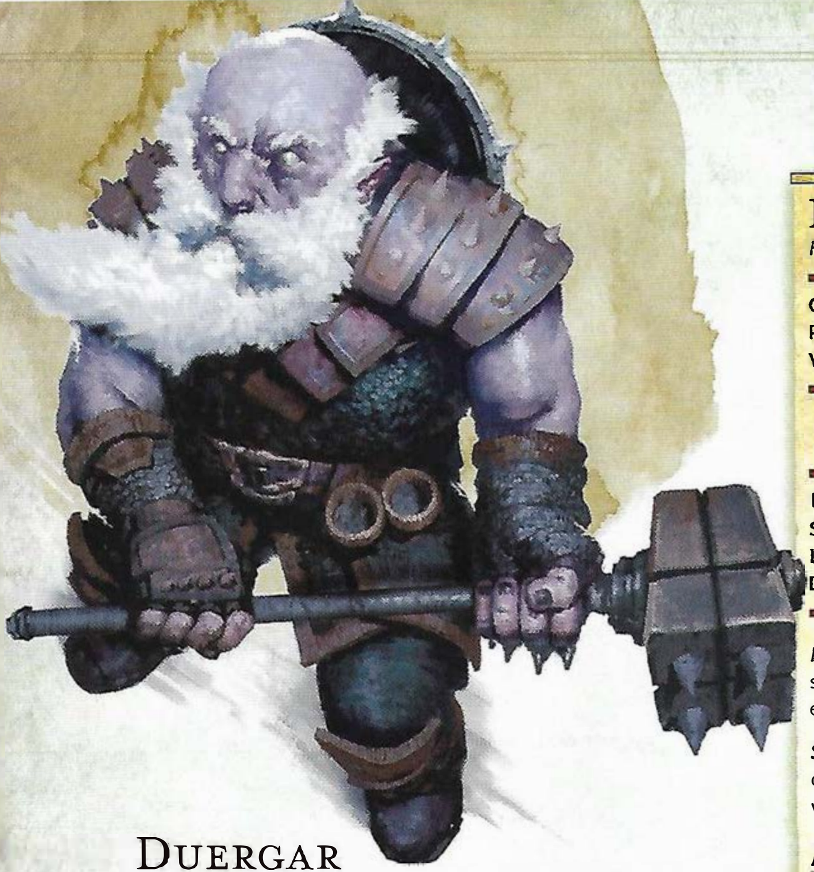
Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher (+6 pour toucher avec *gourdin magique*), allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants, ou 8 (1d8+4) dégâts contondants avec *gourdin magique*.

Charme féerique. La dryade cible un humanoïde ou une bête situé dans son champ de vision à 9 mètres ou moins d'elle. Si la cible peut voir la dryade, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas être charmée par magie. La créature ainsi charmée considère la dryade comme une amie de confiance qu'il faut écouter et protéger. Même si la cible n'est pas sous le contrôle de la dryade, elle envisage les requêtes et les actions de la dryade de la manière la plus favorable possible.

Chaque fois que la dryade ou ses alliés nuisent à la cible, cette dernière peut retenter le jet de sauvegarde et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Sinon, l'effet dure 24 heures. Il peut également prendre fin prématurément si la dryade meurt, si elle se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou si elle met elle-même fin à l'effet par une action bonus. Une cible qui réussit un jet de sauvegarde contre cet effet est immunisée contre le charme féerique de la dryade pendant 24 heures.

La dryade ne peut charmer plus d'un humanoïde et trois bêtes en même temps.



Duergar

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Résistance aux dégâts de poison
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues commun des profondeurs, nain
Dangerosité 1 (200 PX)

Résilience des duergars. Le duergar est avantagé lors des jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les illusions, et tous ceux effectués pour résister aux états charmé et paralysé.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le duergar est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Agrandir (Recharge après un court ou un long repos). Pendant 1 minute, le duergar augmente par magie sa taille, ainsi que celle de tous les objets qu'il porte ou transporte. Le duergar est alors de Grande taille, il double les dés de dégâts de ses attaques d'arme basés sur la Force (inclus dans les attaques) et il est avantagé lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force. Si le duergar n'a pas assez de place pour adopter une Grande taille, sa taille augmente tout de même du maximum possible en fonction de l'espace disponible.

Pic de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants ou 11 (2d8+2) dégâts perforants s'il s'est agrandi.

Javeline. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 9 (2d6+2) dégâts perforants s'il s'est agrandi.

Invisibilité (Recharge après un court ou un long repos). Le duergar devient invisible par magie. Il redevient visible s'il attaque, lance un sort, utilise l'aptitude agrandir, si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort) ou au bout d'une heure. Les objets qu'il porte et transporte deviennent également invisibles.

Duergar

Les duergars tyranniques, également appelés nains gris, vivent dans des cités fantastiques bâties dans les profondeurs de l'Ombreterre. En exploitant leur antique savoir nain et leurs myriades d'esclaves, ils travaillent inlassablement pour étendre leurs royaumes souterrains.

La majeure partie des duergars (y compris les femmes) sont chauves et ont la peau grise comme la cendre. Ils portent des vêtements aux couleurs ternes pour se camoufler dans les environnements rocheux, ainsi que de simples bijoux à l'image de leur comportement sévère et pragmatique.

Esclaves puis esclavagistes. Les duergars étaient autrefois des nains, avant que leur avarice et leur interminable minage sous la surface de la terre les mettent en contact avec des flagelleurs mentaux. Détenus en captivité pendant plusieurs générations par les illithids, les nains ont finalement gagné leur indépendance avec l'aide du dieu maléfique Laduguer. Toutefois, l'esclavage les a à jamais changés en assombrissant leur esprit. Ils sont ainsi devenus aussi malveillants que les tyrans auxquels ils ont échappé. Malgré la liberté dont ils bénéficient depuis, les duergars sont des créatures austères, pessimistes et peu dignes de confiance, toujours à travailler et à se plaindre, sans aucun souvenir de ce à quoi peuvent ressembler la joie ou la fierté. Leur artisanat et leurs réalisations sont durables, mais dénués de passion ou de sens artistique.

Les duergars sont en guerre contre leurs cousins nains et toutes les races vivant sous terre. Ils forgent des alliances quand cela les arrange puis les rompent lorsqu'ils n'ont plus rien à y gagner. Ils capturent des esclaves, qu'ils considèrent comme une force de labeur gratuite et une monnaie rudimentaire, pour les faire travailler dans l'Ombreterre.

Aussi solides que la pierre. Comme les nains, les duergars ont une bonne constitution. À leur endurance physique s'ajoute une résistance mentale développée lors de leur asservissement chez les illithids. L'esprit d'un duergar est une véritable forteresse capable de repousser les charmes, les illusions et autres sorts.

Engendrés par les ténèbres. L'Ombreterre est saturée d'étranges énergies magiques que les duergars ont absorbées au cours de leur emprisonnement pendant plusieurs générations. Un duergar peut augmenter sa taille et sa force pendant un court instant et ainsi devenir un redoutable guerrier de la taille d'un ogre. S'il affronte un adversaire qu'il ne peut combattre ou s'il espionne des créatures qui approchent de son territoire, il peut tout aussi facilement se rendre invisible pour disparaître dans l'obscurité.

Les nombreux siècles passés dans l'Ombreterre ont également affûté leur vision dans le noir, ce qui leur permet de voir deux fois plus loin que les nains. Cette perception visuelle affûtée a cependant un coût, car la lumière du soleil gêne beaucoup la vision d'un duergar.

Un maître infernal. Asmodée, le seigneur des Neuf Enfers, est connu pour se faire passer pour les dieux duergars afin d'entretenir la malveillance présente dans le cœur des nains gris. Il leur offre son aide divine, leur permet de se venger de leurs ennemis, les pousse à commettre des actes tyranniques toujours plus importants, tout en cachant sa véritable identité.



Élémentaires

Les élémentaires sont les incarnations des éléments qui composent l'univers : l'air, la terre, le feu et l'eau. Sur leur propre plan d'existence, ils ne sont guère plus que de l'énergie animée, mais les lanceurs de sorts et de puissantes entités peuvent les convoquer pour leur donner une forme physique capable d'accomplir des tâches pour eux.

Éléments vivants. Sur son plan d'origine, un élémentaire est une force de vie désincarnée. Sa faible conscience se manifeste sous forme physique uniquement sous l'impulsion d'une puissante magie. Un esprit de force élémentaire à l'état sauvage désire seulement évoluer dans l'élément de son plan d'origine. Comme les animaux du plan matériel, ces esprits élémentaires n'ont aucune société ni aucune culture et ont à peine conscience de leur existence.

Convoqués par la magie. Certains sorts et objets magiques convoquent un élémentaire depuis les plans intérieurs vers le plan matériel. Instinctivement, les élémentaires n'apprécient pas d'être expulsés de leur plan d'origine et forcés à l'obéissance. Une créature qui convoque un élémentaire doit donc lui imposer sa volonté pour le contrôler.

Liés et façonnés. L'application d'une puissante magie donne à un esprit élémentaire une forme matérielle adaptée à une utilisation et une fonction spécifiques. Les traqueurs invisibles sont des élémentaires de l'air liés à une forme spécifique et, de la même façon, les élémentaires de l'eau peuvent être façonnés pour adopter la forme de sibylles de l'eau.

La puissance de la magie et les matériaux utilisés pour lier un élémentaire déterminent l'efficacité fonctionnelle de l'esprit élémentaire sous forme physique. Les golems sont des esprits élémentaires liés à une forme physique, mais des matériaux peu solides, comme la chair et l'argile, ne peuvent lier la puissance élémentaire avec suffisamment d'efficacité. Les matériaux durables, comme la pierre et le fer, nécessitent une magie plus puissante, mais permettent de lier plus fermement un élémentaire.

De nature élémentaire. Un élémentaire n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Élémentaire de l'air

Un élémentaire de l'air est un nuage d'air en forme de tourbillon doté d'un vague semblant de visage. Même s'il aime longer le sol à grande vitesse en soulevant poussière et débris sur son passage, il peut également voler et attaquer depuis les airs.

Un élémentaire de l'air peut se transformer en un cyclone hurlant et créer une tornade qui frappe les créatures en les projetant au loin.

Élémentaire de l'eau

Un élémentaire de l'eau est une vague déferlante qui se déverse sur le sol et devient presque invisible lorsqu'il évolue dans une importante étendue d'eau. Il engloutit les créatures qui osent lui tenir tête et s'introduit dans leur bouche et leurs poumons aussi facilement qu'il éteint les flammes.

Élémentaire de la terre

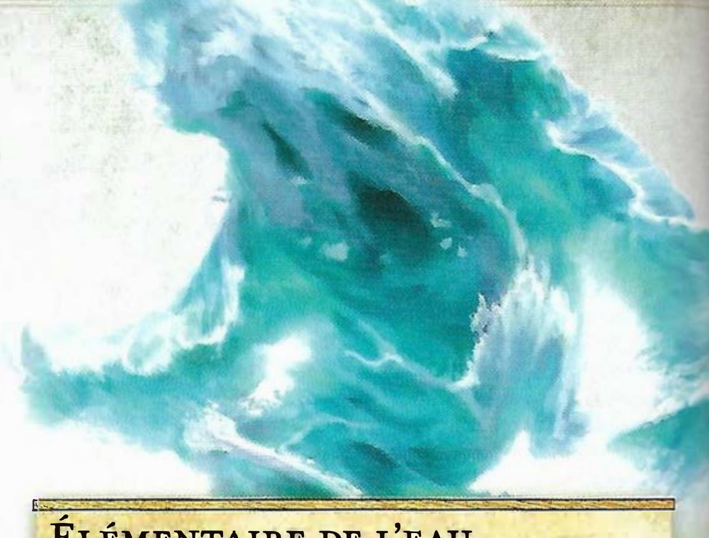
Un élémentaire de la terre marche d'un pas lourd, comme une colline animée, avec deux bras ballants de pierre déchiquetée de la taille de gourdins. Sa tête et son corps sont en terre et en pierre, avec des éclats de métal, de pierres précieuses et de minéraux brillants fichés ici et là.

Les élémentaires de la terre traversent la roche et la terre comme si ces matériaux étaient liquides. Les créatures qui marchent sur la terre ferme doivent se méfier d'un élémentaire de la terre, car celui-ci peut localiser avec précision tout adversaire à proximité se tenant debout sur un sol solide.

Élémentaire du feu

Une vague silhouette humanoïde se distingue à peine au milieu de cette flamme animée et sauvage. Un élémentaire du feu est une force dévastatrice et capricieuse. Il incendie tout ce qui l'entoure lorsqu'il se déplace et réduit le monde en cendres, en fumée et en braises. L'eau peut arrêter son élan destructeur et l'obliger à reculer en sifflant et en fumant de douleur et de rage.





Élémentaire de l'air

Élémentaire de Grande taille, Neutre

Classe d'armure 15
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 0 m, vol 27 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Résistance aux dégâts de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, inconscient, paralysé et pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue aérien
Dangerosité 5 (1800 PX)

Corps d'air. L'élémentaire peut entrer dans l'emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut traverser un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres sans devoir se faufiler.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts contondants.

Tourbillon (Recharge 4–6). Les créatures dans l'emplacement occupé par l'élémentaire doivent effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13. Celles qui échouent subissent 15 (3d8+2) dégâts contondants, sont repoussées sur une distance de 6 mètres dans une direction aléatoire et jetées à terre. Si une cible repoussée entre en collision avec un objet, tel qu'un mur ou le sol, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants par tranche de 3 mètres parcourus de la sorte. Si la cible entre en collision avec une autre créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, sans quoi elle subit le même montant de dégâts et se retrouve à terre.

Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit la moitié des dégâts contondants seulement, elle n'est pas repoussée et n'est pas jetée à terre.

Élémentaire de l'eau

Élémentaire de Grande taille, Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m, nage 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (−3)	10 (+0)	8 (−1)

Résistance aux dégâts d'acide ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue aquatique
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Corps d'eau. L'élémentaire peut entrer dans un emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut traverser un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres sans devoir se faufiler.

Gel. Si l'élémentaire subit des dégâts de froid, il gèle partiellement, ce qui réduit sa vitesse de 6 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. Attaque *d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants.

Trombe (Recharge 4–6). Les créatures présentes dans l'emplacement occupé par l'élémentaire doivent effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, une cible subit 13 (2d8+4) dégâts contondants. Si elle est de Grande taille ou plus petite, elle est également empoignée (évasion DD 14). Jusqu'à la fin de cette empoignade, elle est entravée et ne peut plus respirer à moins d'être capable de respirer dans l'eau. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est expulsée de l'emplacement occupé par l'élémentaire.

Grâce à ce pouvoir, l'élémentaire peut empoigner une créature de Grande taille ou jusqu'à deux créatures de taille Moyenne ou plus petites en même temps. Au début de chacun des tours de l'élémentaire, chaque cible qu'il empoigne subit 13 (2d8+4) dégâts contondants. Une créature située dans un rayon de 1,50 mètre peut extirper une créature ou un objet hors de l'élémentaire en dépensant une action et en réussissant un test de Force DD 14.



Élémentaire de la terre

Élémentaire de Grande taille, Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (12d10 + 60)
Vitesse 9 m, fouissement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (−1)	20 (+5)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Vulnérabilité aux dégâts de tonnerre
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé et pétrifié
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue terreux
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Traverser la terre. L'élémentaire peut creuser à travers la terre et la pierre non travaillées et non magiques. Quand il se déplace ainsi, il ne laisse ni trace ni tunnel derrière lui.

Monstre assiégeur. L'élémentaire inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts contondants.

Élémentaire du feu

Élémentaire de Grande taille, Neutre

Classe d'armure 13
Points de vie 102 (12d10 + 36)
Vitesse 15 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue igné
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Corps de feu. L'élémentaire peut traverser un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres sans devoir se faufiler. Une créature qui touche l'élémentaire ou réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, l'élémentaire peut entrer dans l'emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. La première fois qu'il entre dans un emplacement occupé par une créature lors d'un tour, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu et prend feu. Elle subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours, à moins que quelqu'un ne consacre une action à éteindre le feu.

Illumination. L'élémentaire diffuse une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une faible lumière sur un rayon de 9 mètres supplémentaires.

Vulnérabilité à l'eau. Si l'élémentaire se déplace dans l'eau ou s'il est aspergé d'eau, il subit 1 dégât de froid par tranche de 1,50 mètre traversée ou tous les 5 litres déversés.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de contact.

Contact. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable ou une créature, elle prend feu et subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours, à moins que quelqu'un ne consacre une action à éteindre le feu.



Elfes : drow

Il y a plusieurs dizaines de milliers d'années, les elfes ont connu une scission quand ceux enclins au bien ont décidé d'affronter les cruels et égoïstes. La guerre entre les elfes a pris fin quand les elfes bienveillants ont banni leurs frères malveillants dans les entrailles du monde. Là, dans des cavernes dénuées de lumière et d'infinies étendues de passages tortueux, les elfes noirs, ou drows ont trouvé refuge. Ils ont également trouvé un souverain en la seule divinité elfique qui ne les avait pas abandonnés. Sous son commandement, les elfes noirs ont bâti un empire dans l'Ombreterre.

Rejetons de Lolth. Les drows vouent un culte à Lolth, une divinité qui réside dans les Abysses. Connue sous le nom de Reine-Araignée ou de Reine démone des araignées, elle est celle autour de laquelle les elfes noirs ont développé leur civilisation souterraine. Les drows obéissent à la moindre de ses exigences.

On aperçoit rarement les drows, les plus malfaisants des elfes, à la surface. Bien qu'ils conspirent pour abattre les elfes qui les ont bannis, ils ne se considèrent plus comme des exilés. Ils sont destinés à régner sur les ténèbres et ils se dresseront et détruiront leurs frères de la surface dès que Lolth leur en donnera l'ordre.

Des créatures des ténèbres. Les drows vivent sous terre depuis si longtemps qu'ils se sont adaptés à leur environnement et peuvent voir dans le noir. En revanche, ils ne supportent plus la lumière du soleil. Quand le nombre de leurs esclaves s'amenuise en Ombreterre, les drows envoient des groupes d'assaut à la surface la nuit pour capturer des humanoïdes et les ramener dans leurs cités afin de les torturer et les soumettre. En dehors de ces excursions occasionnelles, les drows se contentent de rester dans leur royaume souterrain où ils se savent dominants et en sécurité.

Les cités de l'Ombreterre. Les elfes noirs bâtissent de fantastiques cités dans d'énormes cavernes où abondent nourriture et eau. Leur capacité à sculpter la pierre rivalise avec celle des plus grands artisans nains, mais leurs édifices conservent tout de même un esthétisme foncièrement elfique. Malgré leur apparente délicatesse, les bâtisses drows sont structurellement solides et remarquablement résistantes. Les drows aiment évider de gigantesques stalactites et stalagmites pour les transformer en édifices habitables effilés qui s'élèvent depuis le sol ou descendent depuis le plafond.

Une cité drow est une métropole étendue cernée par de hauts remparts. Les visiteurs étrangers, surveillés de près, doivent mener leurs affaires à l'extérieur de ces remparts. Les drows élèvent et dressent des araignées géantes pour les aider à protéger leurs cités contre les intrusions. Ils drapent leurs bâtisses de magnifiques toiles pour créer un piège transparent

Variante : armes et armures magiques drows

Les drows portent souvent des armures magiques et manient des armes magiques qui perdent définitivement leur bonus d'altération si elles sont exposées à la lumière du soleil pendant au moins une heure.

Un **drow** portant une *chemise de mailles +1* et une *épée courte +1* a une CA de 19 et un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette épée courte.

Un **guerrier d'élite drow** portant une *armure de cuir clouté +2* et une *épée courte +2* a une CA de 20 et un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette épée courte.

Une **prêtresse drow de Lolth** portant une *armure d'écailles +3* a une CA de 19.

capable d'attraper les ennemis volants qui pourraient, sinon, passer au-dessus des remparts.

La magie drow. Les drows se sont adaptés à la vie sous terre et leur magie a fait de même. En plus d'utiliser la magie pour bâtir leurs cités en sculptant la pierre, ils s'en servent aussi pour améliorer l'efficacité de leurs armes, pour créer de nouveaux et dangereux objets magiques et pour convoquer des démons depuis les Abysses. Les lanceurs de sorts drows sont extrêmement arrogants et n'hésitent jamais à se servir de leur magie d'abjecte manière.

Armes et armures. Les drows fabriquent des armes en adamantium, un métal sombre et d'une résistance surnaturelle. Leurs artisans ornent leurs armes et armures de filigranes entoilés et d'araignées. Les mages imprègnent parfois leurs objets de magie pour améliorer leur efficacité. Quoi qu'il en soit, cette magie s'étiole lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil. Ainsi, les armes et armures magiques drows conservent rarement leurs bonus d'altération et leurs propriétés magiques lorsqu'elles sont remontées à la surface.

Une politique impitoyable. Le système politique drow est impitoyable et cousu d'intrigues. Quand les drows œuvrent ensemble, c'est le plus souvent pour détruire un ennemi commun et assurer leur propre survie. De telles alliances sont donc brèves et souvent périlleuses.

La société drow est gouvernée par plusieurs maisons nobles avec chacune à leur tête une matrone qui cherche à accroître le prestige et la puissance de sa maison afin de surpasser toutes les autres. Les autres membres hauts gradés de la maison partagent le même sang, tandis que les échelons intermédiaires sont occupés par des drows issus de familles mineures ayant juré fidélité à la maison dirigeante. Les esclaves de la maison, qui survivent difficilement tout en bas de l'échelle sociale de la maison, rassemblent des drows de basse extraction et d'occasionnels captifs étrangers.

Le matriarcat. Lolth, par l'intermédiaire de ses fidèles prêtresses, dicte les règles de la société drow et veille à ce que ses ordres et ses complots soient mis en œuvre. Puisque Lolth est encline à se manifester sur le plan matériel et à punir directement ceux qui lui désobéissent, les drows ont appris à l'écouter et à obéir aux ordres de ses prêtresses.

Au sein de la société drow, les hommes sont asservis par les femmes. Un drow masculin peut se retrouver à la tête d'une patrouille en Ombreterre ou d'un groupe d'assaut vers la surface, mais il doit rendre des comptes à une femme : soit la matrone de sa maison, soit une de ses subordonnées triées sur le volet. Même si les hommes peuvent occuper quasiment tous les postes au sein de leur société, ils ne peuvent être ordonnés prêtres et ne peuvent pas non plus gouverner une maison.

Une prédilection pour le poison. Distillés à partir de venin d'araignée et des végétaux de l'Ombreterre, les poisons sont des produits courants chez les drows et jouent un rôle important dans leur culture et leur système politique. Les mages drows concoctent une toxine visqueuse qui plonge leurs ennemis dans l'inconscience. Les guerriers drows imbibent leurs lames et les carreaux de leurs arbalètes de ce venin dans l'intention d'interroger et de torturer leurs adversaires après les combats

Guerrier d'élite drow

Les guerriers d'élite drows défendent leur maison et leurs supérieurs contre tous leurs ennemis, mais se spécialisent dans le combat contre les nains, les gnomes et les elfes (y compris les autres drows). Ils attaquent fréquemment les communautés de la surface en profitant du couvert de la nuit et reviennent en Ombreterre avant l'aube avec prisonniers et butin.

Les guerriers d'élite comptent aussi bien des hommes que des femmes.

Mage drow

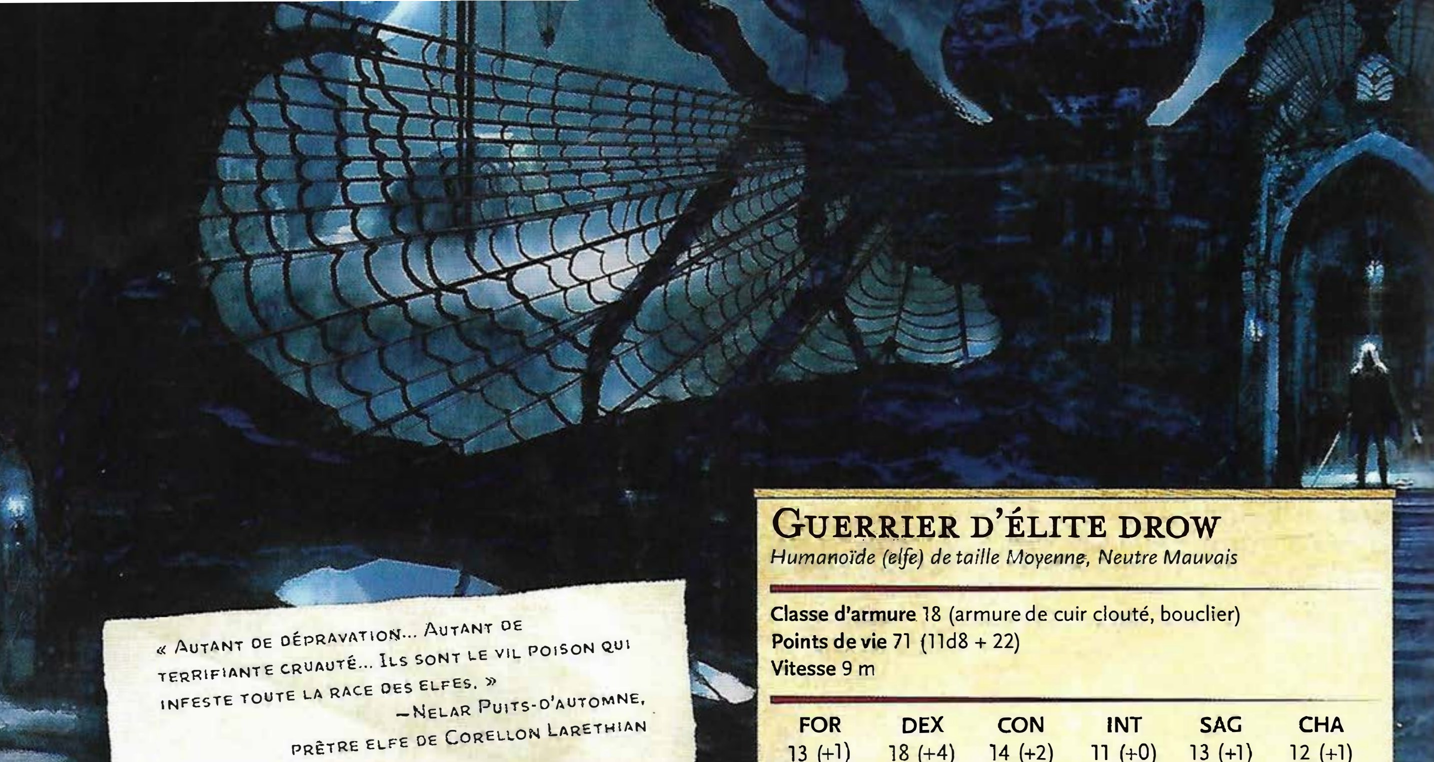
Les drows masculins privilégiés qui n'ont ni la force ni les capacités martiales pour suivre l'entraînement des guerriers n'ont d'autres choix que d'étudier la magie. C'est pour eux une question de survie. Les femmes avec une affinité naturelle envers les arts arcaniques peuvent également devenir des mages drows, mais elles sont bien moins nombreuses.

Prêtresse drow de Lolth

Les femmes drows appartenant à la lignée d'une maison noble sont éduquées et formées depuis la naissance pour devenir des prêtresses de Lolth. La Reine-Araignée n'autorise pas les hommes à remplir cette fonction.

Ces prêtresses mettent en œuvre les volontés de la Reine-Araignée et, par conséquent, détiennent un énorme pouvoir et une influence importante au sein de la société drow. Les mères matrones à la tête des maisons drows sont les plus puissantes des prêtresses de Lolth, mais elles doivent constamment osciller entre leur dévotion envers la Reine-Araignée et celle envers leur famille.





« Autant de dépravation... Autant de terrifiante cruauté... Ils sont le vil poison qui infeste toute la race des elfes. »

—Nelar Puits-d'automne, prêtre elfe de Corellon Larethian

Drow

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues commun des profondeurs, elfique
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Ascendance féerique. Le drow est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté: *lumières dansantes*
1/jour chacun : *lueurs féeriques, ténèbres*

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si elle rate son jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également inconsciente tant qu'elle reste ainsi empoisonnée. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Guerrier d'élite drow

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté, bouclier)
Points de vie 71 (11d8 + 22)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +5, Sag +4
Compétences Discrétion +10, Perception +4
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14
Langues commun des profondeurs, elfique
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Ascendance féerique. Le drow est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *lévitation* (soi-même uniquement), *lueurs féeriques, ténèbres*

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Attaques multiples. Le drow effectue deux attaques avec son épée courte.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si elle rate son jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également inconsciente tant qu'elle reste ainsi empoisonnée. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Réactions

Parade. Le drow ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Mage drow

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 45 (10d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Arcanes +6, Discrétion +5, Perception +4, Supercherie +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14
Langues commun des profondeurs, elfique
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Ascendance féerique. Le drow est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation. Le drow est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici la liste des sorts de magicien préparés par le drow :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, illusion mineure, main du mage, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, carreau ensorcelé, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *modifier son apparence, pas brumeux, toile d'araignée*
Niveau 3 (3 emplacements) : *éclair, vol*
Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tentacules noirs d'Évard*
Niveau 5 (2 emplacements) : *nuage mortel*

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *lévitation* (soi-même uniquement), *lueurs féeriques, ténèbres*

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d6−1) dégâts contondants, ou 3 (1d8−1) dégâts contondants s'il est manié à deux mains, plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Convocation de démon (1/jour). Le drow convoque par magie un quasit ou tente de convoquer un démon des ombres avec 50% de chances de réussite. Le démon convoqué apparaît dans un emplacement inoccupé situé à 18 mètres ou moins de son invocateur, se comporte comme son allié et ne peut convoquer d'autres démons. Il reste pendant 10 minutes, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie par une action.

Prêtresse drow de Lolth

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles)
Points de vie 71 (13d8 + 13)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +6, Cha +7
Compétences Discrétion +5, Perception +6, Perspicacité +6, Religion +4
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun des profondeurs, elfique
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Ascendance féerique. Le drow est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation. La drow est une lanceuse de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici la liste des sorts de prêtre préparés par la drow :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, bouffée de poison, épargner les mourants, résistance, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *amitié avec les animaux, détection du poison et des maladies, rayon empoisonné, soin des blessures*
Niveau 2 (3 emplacements) : *protection contre le poison, restauration inférieure, toile d'araignée*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, invoquer des animaux* (2 araignées géantes)
Niveau 4 (3 emplacements) : *divination, liberté de mouvement*
Niveau 5 (2 emplacements) : *fléau d'insectes, soin des blessures de groupe*

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *lévitation (soi-même uniquement), lueurs féeriques, ténèbres*

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Attaques multiples. La drow effectue deux attaques avec son fléau.

Fléau. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants plus 17 (5d6) dégâts de poison.

Convocation de démon (1/jour). La drow tente de convoquer par magie une yochlol avec 30% de chances de réussite. Si la tentative échoue, la drow subit 5 (1d10) dégâts psychiques. Sinon, le démon convoqué apparaît dans un emplacement inoccupé situé à 18 mètres ou moins de son invocatrice, se comporte comme son allié et ne peut convoquer d'autres démons. Il reste pendant 10 minutes, jusqu'à ce que lui ou son invocatrice meure ou jusqu'à ce que son invocatrice le renvoie par une action.

Empyréen



Les empyréens sont les enfants célestes des dieux des plans supérieurs. Ils sont tous universellement beaux, sculpturaux et sûrs d'eux.

Des émotions manifestes. Un empyréen peut traverser des périodes de rage ou de sérénité dignes des dieux, et ses humeurs peuvent affecter son environnement. Quand un empyréen n'est pas content, les nuages peuvent pleurer des larmes d'eau salée, les fleurs sauvages dans les prairies alentour se faner, des poissons morts apparaître sur les berges des lacs et des rivières et les arbres d'une forêt proche peuvent se mettre à perdre leurs feuilles. Quand un empyréen jubile, la lumière du soleil le suit où qu'il aille, des petits animaux batifolent en suivant le moindre de ses pas et des oiseaux égaient les cieux de leurs chants ravissants.

Les empyréens maléfiques. Quelques empyréens se sont tournés vers le mal après s'être aventurés dans les plans inférieurs et s'être laissés corrompre, ou suite à une malédiction prononcée par des dieux du mal. Un empyréen maléfique ne peut survivre longtemps dans les plans supérieurs et se replie généralement sur le plan matériel où il peut régner, tel un tyran indomptable, sur un royaume de mortels.

Des titans immortels. Les empyréens ne vieillissent pas, mais on peut les tuer. La plupart des empyréens sont incapables d'envisager leur trépas, ils combattent donc bravement lorsqu'une bataille s'engage et refusent de croire que la fin est proche lorsqu'ils sont à l'article de la mort. Lorsqu'un empyréen décède, son esprit retourne sur son plan d'origine. Là, l'un des parents de l'empyréen décédé le ressuscite, à moins qu'il n'ait une bonne raison de ne pas le faire.

Empyréen

Céleste de Très Grande taille, Chaotique Bon (75%) ou Neutre Mauvais (25%)

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 313 (19d12 + 190)
Vitesse 15 m, nage 15 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Jets de sauvegarde For +17, Int +12, Sag +13, Cha +15
Compétences Perspicacité +13, Persuasion +15
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 16
Langues toutes
Dangerosité 23 (50 000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme de l'empyréen sont magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de l'empyréen est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 23, +15 pour toucher avec les attaques de sorts). L'empyréen peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

À volonté : *marche sur l'eau, passage sans trace, respiration aquatique, restauration supérieure*
1/jour chacun : *changement de plan (soi-même uniquement), communion, dissipation du mal et du bien, tempête de feu, tremblement de terre*

Résistance à la magie. L'empyréen est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). L'empyréen peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Maillet d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 31 (6d6+10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'empyréen.

Projectile. *Attaque de sort à distance :* +15 pour toucher, portée 180 m, une cible. *Touché :* 24 (7d6) dégâts d'un des types suivants (au choix de l'empyréen) : acide, feu, force, foudre, froid, radiant ou tonnerre.

Actions légendaires

L'empyréen peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. L'empyréen récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque. L'empyréen effectue une attaque.
Frappe sismique (coûte 2 actions). L'empyréen frappe le sol de son maillet d'armes, ce qui déclenche une secousse sismique. Toutes les créatures sur le sol à 18 mètres ou moins de l'empyréen doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 25 pour ne pas être jetées à terre.
Soutien. L'empyréen apporte son soutien à toutes les créatures non hostiles situées à 36 mètres ou moins de lui jusqu'à la fin de son prochain tour. Les créatures soutenues ne peuvent pas être charmées ni terrorisées et elles sont avantagées lors des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde jusqu'à la fin du prochain tour de l'empyréen.

Enlaceur

Les voraces enlaceurs vivent dans les grottes et cavernes de l'Ombreterre où ils se repaissent de tout ce qu'ils attrapent. Ils sont capables de manger n'importe quoi, les bêtes de l'Ombreterre comme les aventuriers et leur équipement.

L'enlaceur ressemble à une stalagmite ou une stalactite, ce qui lui permet d'attaquer par surprise. Il se déplace lentement, grâce aux milliers de cils gluants qui tapissent sa base. Il grimpe ainsi le long des murs des grottes et rampe le long de leurs plafonds de pierre, en quête de la meilleure position pour attendre une proie.

Des chasseurs de l'Ombreterre. L'enlaceur est une version plus évoluée du perforateur et représente le stade mature de la bête. Il partage donc son apparence rocailleuse et ses tactiques de chasse. Il peut rester immobile pendant des heures, en fermant son œil unique pour se faire passer pour une simple formation rocheuse. Une créature qui passe à portée est souvent bien étonnée quand l'œil s'ouvre soudain et que des tentacules collants jaillissent de la bête pour l'attraper. L'enlaceur émet alors d'horribles sons gutturaux tandis que sa proie se débat et qu'il la ramène inexorablement vers lui, vers sa gueule aux crocs rocheux et une morsure fatale.

Un enlaceur digère tout ce qu'il avale, à l'exception du platine, des gemmes et des objets magiques que l'on retrouve parfois dans son gésier après sa mort. Les sucs digestifs de la bête ont beaucoup de valeur, car les alchimistes les utilisent comme solvant et sont prêts à les payer un bon prix.

Des tentacules affaiblissants. Le corps de l'enlaceur présente six nodosités d'où jaillissent des tentacules gluants qui se fixent sur tout ce qu'ils touchent. Chacun d'eux émet de minces filaments, pas plus épais qu'un cheveu, qui pénètrent dans la chair de la victime et sapent sa force vitale. La malheureuse oppose donc une bien faible résistance quand le monstre la traîne vers sa gueule. Si l'un des tentacules est tranché ou brisé, un nouveau pousse à sa place.



Enlaceur

Créature monstrueuse de Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (−1)	17 (+3)	7 (−2)	16 (+3)	6 (−2)

Compétences Discrétion +5, Perception +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langue —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que l'enlaceur reste immobile, il est impossible de le distinguer d'une formation rocheuse, telle qu'une stalagmite.

Filaments collants. L'enlaceur peut posséder jusqu'à six filaments à la fois. Il est possible d'attaquer chacun d'eux (CA 20 ; 10 points de vie ; immunité contre les dégâts de poison et psychiques). La destruction d'un filament n'inflige aucun dégât à l'enlaceur qui peut faire repousser un filament de remplacement lors de son prochain tour. Une créature peut également casser un filament si elle entreprend une action dans ce sens et réussit un test de Force DD 15 contre lui.

Pattes d'araignée. L'enlaceur peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'enlaceur effectue quatre attaques avec ses filaments, il utilise l'aptitude enrouler et effectue une attaque avec sa morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d8+4) dégâts perforants.

Filament. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 15 m, une créature. *Touché :* la cible est empoignée (évasion DD 15). Jusqu'à la fin de l'empoignade, la cible est entravée et désavantagée lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force. L'enlaceur ne peut pas utiliser le même filament sur une autre cible.

Enrouler. L'enlaceur tire vers lui chaque créature qu'il empoigne sur une distance maximale de 7,50 mètres.



Épouvantail

Quand vient le temps des moissons, quand la mort retourne au royaume du crépuscule et que les bourgeons de l'été baissent leur tête desséchée, de curieux épouvantails montent silencieusement la garde dans les champs vides. Ces sentinelles stoïques font montre d'une patience immortelle et ne quittent jamais leur poste, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige, liées par les ordres de leur maître, impatientes de terrifier un intrus avec leur visage en toile de jute et de le déchirer de leurs griffes acérées.

Des créatures artificielles alimentées par les esprits. L'épouvantail s'anime grâce à l'esprit d'une créature maléfique défunte, ce qui lui permet de se déplacer et de suivre un objectif. C'est cette présence inquiétante venue de l'au-delà qui permet à l'épouvantail de terroriser les créatures qui croisent son regard. Les guenaudes et les sorcières lient souvent des esprits démoniaques aux épouvantails, mais n'importe quel esprit maléfique fait l'affaire. Certains aspects de la personnalité de l'esprit peuvent ressurgir, mais cet esprit ne se souvient pas de ce qu'il était de son vivant et se préoccupe seulement des désirs de son maître. Si ce dernier meurt, l'esprit qui habite l'épouvantail continue d'obéir à son dernier ordre, cherche à venger sa mort de ce dernier ou tente de se détruire.

De nature artificielle. Un épouvantail n'a pas besoin de respirer, boire, manger, ni dormir.

Épouvantail

Créature artificielle de taille Moyenne, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 11
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'armes non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé, terrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les mêmes langues que son créateur, mais incapable de parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Faux-semblant. Tant que l'épouvantail reste immobile, il est impossible de le différencier d'un épouvantail ordinaire inanimé.

Actions

Attaques multiples. L'épouvantail effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. Si elle échoue, elle est terrorisée jusqu'à la fin du prochain tour de l'épouvantail.

Regard terrifiant. L'épouvantail vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Si sa cible le voit, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11, sans quoi elle est en proie à une terreur magique jusqu'à la fin du prochain tour de l'épouvantail. La cible terrorisée est paralysée.

Esprit follet

De petits esprits aux ailes de libellule volettent dans les bosquets secrets et les vaux ombragés. Mais malgré leur splendeur féerique, les esprits follets sont totalement dénués de chaleur et de compassion. Ce sont des guerriers aussi agressifs que résistants, capables de prendre des mesures drastiques pour tenir les étrangers à l'écart de leurs demeures. Ils jaugent la moralité des intrus qui s'approchent trop et les endorment ou les terrifient.

Les protecteurs des forêts. Les esprits follets construisent de petits villages dans les arbres ou dans les branches des sylvaniens qui leur donnent leur accord, dans des clairières verdoyantes constellées de mousse, de fleurs sauvages et de champignons vénéneux, là où la nature sauvage est florissante et où ils ne tolèrent nul intrus. Dès qu'ils en repèrent un, ils l'éloignent à l'aide de bruits inquiétants comme des feuilles qui bruissent et des brindilles qui cassent soudain. Les créatures assez idiotes pour persister à s'enfoncer au sein du territoire des esprits follets deviennent la cible de flèches empoisonnées qui les plongent dans un profond sommeil. Les esprits s'enfuient pendant que leurs ennemis dorment et s'installent dans un lieu encore plus reculé de la forêt.

Oracles des cœurs. Un esprit follet sent la bonté ou la malveillance d'une créature aux sons et au rythme de ses battements de cœur. Il estime l'équilibre régissant les actions passées de la créature pour comprendre si son cœur bat la chamade tant il est amoureux, s'il faiblit sous l'effet du chagrin ou s'il est assombri par la haine ou l'avidité. Le pouvoir qui permet à l'esprit de lire dans le cœur d'autrui ne le trompe jamais, car un cœur ne peut mentir.

Des distillateurs de poison. Les esprits follets préparent des toxines, des onguents, des antidotes et des poisons au cœur de leur domaine forestier, y compris un poison soporifique dont ils enduisent leurs flèches. Ils s'aventurent loin dans les bois pour cueillir des fleurs rares, des mousses et des champignons, même s'il leur faut parfois traverser des territoires fort dangereux. Un esprit désespéré est même prêt à voler ses ingrédients dans le jardin d'une guenaude.

Un cœur bon. Comme les esprits follets sont d'excellents juges du cœur et préfèrent les créatures bienveillantes, ils s'opposent aux fées maléfiques et ont juré de faire tout ce qui est en leur pouvoir pour contrecarrer les plans des archifées malveillantes. S'ils rencontrent des aventuriers chargés d'éliminer une créature féerique maléfique résidant dans leur forêt ou une menace gobelinoïde, ils leur accordent leur soutien et sont même susceptibles de venir à leur aide quand les aventuriers s'y attendent le moins.

Contrairement aux pixies, les esprits follets se laissent rarement aller à des excès de joie et à des divertissements frivoles. Ce sont des guerriers, des protecteurs et des juges dotés d'un caractère austère qui pousse les autres fées à les considérer comme des individus bien trop sérieux et renfrognés. Cependant, les fées qui respectent le territoire des esprits follets s'en font des alliés indéfectibles en période de troubles.

« Je vous jure que j'ai vu tout un village miniature dans les branches de l'arbre. Mais ensuite, le seul truc dont je me souvienne, c'est que j'étais couché le nez dans la poussière avec un bon mal de crâne et quand je me suis relevé et que j'ai regardé autour de moi, y'avait plus ni l'arbre ni le petit village. »

— Histoire d'un rôdeur demi-orc



Esprit follet

Fée de Très Petite taille, Neutre Bonne

Classe d'armure 15 (armure de cuir)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +8, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun, elfique, sylvestre
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 12/48 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. Si le résultat du jet de sauvegarde est égal ou inférieur à 5, la cible empoisonnée tombe inconsciente pour la même durée. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 1 dégât tranchant.

Invisibilité. L'esprit follet peut devenir invisible par magie jusqu'au moment où il attaque ou lance un sort, ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Ses objets équipés ou transportés deviennent également invisibles.

Perception du for intérieur. L'esprit follet touche une créature et prend connaissance par magie de son état émotionnel actuel. Si la cible rate un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, l'esprit follet prend également connaissance de son alignement. Les célestes, les fiélons et les morts-vivants ratent automatiquement le jet de sauvegarde.



Ettercap

Les ettercaps sont des humanoïdes arachnéens qui s'occupent d'araignées et les nourrissent comme un berger gère son troupeau de moutons. Ils établissent leurs repaires au cœur de forêts isolées.

L'abdomen des ettercaps contient des glandes qui produisent des fils de fine soie collante et leur permettent d'en propulser plusieurs sous forme de toile pour attacher, piéger ou étrangler leurs victimes. Ils peuvent aussi utiliser leurs toiles pour fabriquer des filets et des pièges élaborés qu'ils positionnent souvent dans leurs repaires.

Des tueurs silencieux. Quand des voyageurs et des explorateurs s'aventurent sur le territoire d'un ettercap, celui-ci les suit. Certains meurent en tombant dans ses pièges ou en traversant les secteurs de la forêt tapissés de toiles. L'ettercap étrangle ensuite les survivants avec ses fils de toile ou les empoisonne de sa morsure venimeuse.

Des spoliateurs sylvestres. Même s'ils vivent en pleine nature, les ettercaps n'ont aucunement envie de vivre en harmonie avec elle. Une forêt où vivent des ettercaps est un endroit lugubre envahi par les toiles et infesté d'araignées géantes, d'insectes géants et autres sinistres prédateurs. Les créatures qui s'aventurent trop profondément dans une telle forêt se perdent rapidement dans le dédale de toiles qu'elle contient, où sont suspendus les os et les anciens trésors des victimes tuées par les ettercaps.

Ennemis des fées. Les ettercaps sont les ennemis naturels des créatures féeriques. Ces créatures infâmes posent des collets de toile pour attraper esprits follets et pixies qu'ils dévorent avec avidité. Ils enchâsseront l'arbre d'une dryade dans leurs toiles, avec l'espoir vain de piéger la créature féerique. Les fées, par ailleurs farouches, aborderont parfois des étrangers pour leur demander de les aider à contenir une infestation d'ettercaps, car elles-mêmes n'ont pas les moyens d'affronter ces créatures malfaisantes.

Variante : garrot de toile

Certains ettercaps aiment étrangler leurs proies avec des garrots confectionnés en toile. Un ettercap armé d'un garrot dispose de l'action suivante qu'il utilise à la place de ses griffes.

Garrot de toile. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille Moyenne ou Petite contre laquelle l'ettercap est avantagé lors de son jet d'attaque. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 12). Tant que dure cette empoignade, la cible ne peut pas respirer et l'ettercap est avantagé lors des jets d'attaque effectués contre elle.

Ettercap

Créature monstrueuse de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Marche dans les toiles. L'ettercap ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. L'ettercap peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'il est en contact avec une toile d'araignée, l'ettercap connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Attaques multiples. L'ettercap effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. La créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts tranchants.

Toile d'araignée (Recharge 5–6). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/18 m, une créature de Grande taille ou plus petite. *Touché :* la créature est entravée par la toile. Par une action, la créature entravée peut effectuer un test de Force DD 11 et se libérer en cas de réussite. L'effet prend également fin si la toile est détruite. Elle a une CA de 10, 5 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts de feu et une immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques.

Ettin

Un ettin est un ignoble géant à deux têtes avec les traits grossiers d'un orc. Il évite les baignades autant que possible et sa peau épaisse est généralement recouverte d'une imposante couche de terre et de crasse sous les peaux nauséabondes qui lui servent de vêtements. De longs cheveux filandreux et hirsutes encadrent ses deux visages et une haleine puante émane de ses deux bouches garnies de dents et de défenses crochues.

Double personnalité. Les deux têtes d'un ettin renferment deux individualités piégées dans un même corps de brute. Chaque tête possède son esprit, sa personnalité, son nom, ainsi que des préférences et des excentricités qui lui sont propres. Liés l'un à l'autre depuis la naissance, les deux esprits n'ont pratiquement jamais l'occasion de profiter d'un peu d'intimité ou de solitude. Cette proximité engendre du mépris et les deux têtes de l'ettin passent leur temps à se harceler et se disputer alors que chacune prend toujours mal la moindre parole de l'autre.

Quand des créatures font référence à un ettin, elles associent ses deux noms pour former un unique nom global qu'elles utilisent pour désigner la créature. Si un ettin a une tête nommée Hargle et l'autre nommée Vargle, les créatures l'appelleront Harglevargle.

Une vie solitaire. Même si un ettin se dispute toujours avec lui-même, il se montre encore moins tolérant envers les autres membres de son espèce, car une conversation entre deux ettins se termine toujours par une déferlante de cris issus de quatre têtes colériques. Voilà pourquoi les ettins sont des créatures solitaires qui ne se tolèrent que lors des périodes de reproduction.

Les deux têtes d'un ettin sont toujours du même sexe, avec le corps correspondant. Les femelles dominent et ce sont elles qui amorcent les rituels de reproduction. Après s'être trouvée une tanière convenable, une ettin traque et conquiert un mâle qui prend ensuite soin d'elle et la nourrit pendant sa période de gestation longue de six mois. Une fois l'enfant mis au monde, l'ettin mâle est libéré de ses obligations. Quand l'enfant est suffisamment grand pour chasser par ses propres moyens, la mère le congédie et abandonne sa tanière.

Deux têtes valent mieux qu'une. Lorsque ses deux têtes se focalisent sur un objectif mutuellement avantageux ou s'unissent face à une menace commune, un ettin peut apaiser les différends de ses deux personnalités et se consacrer entièrement à une tâche. Un ettin combat avec une arme dans chaque main et effectue des attaques jumelées, chacune dirigée par une tête. Quand un ettin dort, une de ses têtes reste éveillée, ce qui lui permet de profiter de quelques instants d'intimité tout en gardant les deux yeux ouverts si jamais une créature venait perturber ce précieux moment de solitude.

Parenté avec les orcs. D'après d'anciens dialectes de la langue commune, le mot « ettin » se traduit par « affreux géant » et, d'après certaines légendes, des orcs auraient découvert un temple de Démogorgon dont la magie les a transformés en répliques caricaturales du Prince des démons bicéphale. Plongées dans une quasi-folie, ces créatures se sont dispersées dans la nature et sont devenues les premiers ettins.

Quelle que soit la vérité sur l'origine des ettins, les orcs les considèrent comme de lointains cousins et leurs tribus en accueillent souvent plusieurs qui leur servent de gardes, d'éclaireurs et de maraudeurs. Un ettin ne se montre pas particulièrement loyal envers les orcs pour lesquels il travaille, mais ces derniers peuvent obtenir sa loyauté en lui promettant de la nourriture et du butin.



Ettin

Géant de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (−1)	17 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Compétence Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues géant, orc
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Bicéphale. L'ettin est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets de sauvegarde contre les états assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé, étourdi et inconscient.

Petit dormeur. Quand une des têtes de l'ettin dort, l'autre est éveillée.

Actions

Attaques multiples. L'ettin effectue deux attaques : une avec sa hache d'armes et une avec son morgenstern.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts tranchants.

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts perforants.

Fantôme

Un fantôme est l'âme d'une créature autrefois vivante, condamnée à hanter un endroit, une créature ou un objet spécifique qui avait une grande importance de son vivant.

Histoire inachevée. Un fantôme désire ardemment achever une tâche entamée de son vivant et qu'il n'a pas pu finir. Il peut chercher à venger sa propre mort, à respecter un serment ou à transmettre un message à un être cher. Un fantôme n'est pas forcément conscient de son décès et peut se comporter comme il le faisait de son vivant. D'autres sont poussés par la cruauté ou la malveillance, comme les fantômes qui refusent le repos éternel tant que tous les membres d'une famille ou d'une organisation précise ne sont pas morts.

Le moyen le plus sûr de débarrasser un site d'un fantôme consiste à résoudre son problème resté en suspens. On peut détruire un fantôme plus facilement en exploitant une faiblesse liée à sa vie précédente. Le fantôme d'un individu torturé à mort pourrait être éliminé à nouveau en utilisant les mêmes instruments de torture autrefois utilisés sur lui tandis que le fantôme d'un jardinier pourrait être plus vulnérable s'il est exposé au puissant parfum d'une fleur.

Des manifestations fantomatiques. Des sentiments de profonde tristesse, de solitude et de désir inassouvi émanent des endroits hantés par un fantôme. Des sons étranges et des silences surnaturels créent une atmosphère troublante. Une vague de froid peut s'engouffrer dans une salle où brûlent des feux rugissants, une puanteur suffocante peut envahir une zone particulière, des objets inanimés peuvent se déplacer sans raison apparente et des cadavres se relever de leur tombe. Le fantôme ne contrôle pas ces manifestations ; elles se produisent tout simplement.

De nature morte-vivante. Un fantôme n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.



Fantôme

Mort-vivant de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 45 (10d8)
Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de froid, de poison et nécrotiques
Immunité contre les états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, épuisé, entravé, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Déplacement intangible. Le fantôme peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Vision éthérée. Le fantôme peut voir jusqu'à 18 mètres dans le plan éthéré depuis le plan matériel et vice versa.

Actions

Contact flétrissant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (4d6+3) dégâts nécrotiques.

Forme éthérée. Le fantôme entre dans le plan éthéré depuis le plan matériel, ou vice versa. Il est visible sur le plan matériel quand il est dans la Frontière éthérée et vice versa, mais il ne peut pas affecter et ne peut pas être affecté par quoi que ce soit provenant de l'autre plan.

Possession (Recharge 6). Un humanoïde situé dans le champ de vision du fantôme et à 1,50 mètre ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 pour ne pas être possédé par le mort-vivant. S'il échoue, le fantôme disparaît et la cible est neutralisée et perd le contrôle de son corps qui obéit désormais au fantôme, mais la cible reste consciente. Il est alors impossible de cibler le fantôme avec une attaque, un sort ou un autre effet, à l'exception de ceux qui renvoient les morts-vivants. Il conserve son alignement, son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme et ses immunités contre les états charmé et terrorisé. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible possédée, mais n'a pas accès à ses connaissances, à ses aptitudes de classe et à ses maîtrises.

La possession prend fin si le corps physique tombe à 0 point de vie, si le fantôme y met un terme par une action bonus ou s'il est renvoyé ou obligé d'abandonner le corps grâce à un effet produit par un sort de *dissipation du mal et du bien*, par exemple. Lorsque la possession prend fin, le fantôme réapparaît dans un emplacement inoccupé situé à 1,50 mètre ou moins du corps. La cible est immunisée contre le pouvoir de possession de ce fantôme pendant les 24 heures qui suivent son jet de sauvegarde réussi ou l'interruption de la possession.

Visage terrifiant. Toutes les créatures, à l'exception des morts-vivants, situées à 18 mètres ou moins du fantôme et qui le voient doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Si la cible rate son jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle vieillit également de 1d4×10 ans. Une cible terrorisée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin, elle est immunisée contre les effets du visage terrifiant de ce fantôme pendant 24 heures. Il est possible d'inverser l'effet de vieillissement grâce à un sort de *restauration supérieure* s'il est lancé dans les 24 heures suivantes.



Feu follet

Mort-vivant de Très Petite taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 19
Points de vie 22 (9d4)
Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de froid, de tonnerre, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de foudre et de poison
Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé et paralysé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 2 (450 PX)

Déplacement intangible. Le feu follet peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Dévorer la vie. Par une action bonus, le feu follet peut cibler une créature toujours vivante avec 0 point de vie et située à 1,50 mètre ou moins de lui dans son champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre cette magie pour ne pas mourir. Si la cible meurt, le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.

Fugace. Le feu follet ne peut rien porter ni transporter.

Illumination variable. Le feu follet diffuse une lumière vive dans un rayon de 1,50 mètre à 6 mètres et une lumière faible sur un nombre de mètres supplémentaires égal au rayon choisi. Il peut modifier le rayon choisi par une action bonus.

Actions

Décharge. *Attaque de sort au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d8) dégâts de foudre.

Invisibilité. Le feu follet et la lumière qu'il diffuse deviennent invisibles par magie jusqu'au moment où il attaque, utilise l'aptitude dévorer la vie ou interrompt sa concentration (comme s'il se concentrait sur un sort).

Feu follet

Les feux follets sont de maléfiques boules de lumière diffuse qui hantent les champs de bataille et les lieux isolés, condamnés à se repaître de peur et de désespoir par un sinistre destin ou par la magie noire.

Espoir et destin tragique. Les feux follets ressemblent à des lanternes lumineuses qui oscillent au loin, mais ils peuvent changer de couleur ou s'éteindre complètement. Tant qu'ils restent allumés, ils offrent de l'espoir aux créatures qui les suivent et pensent qu'ils indiquent un lieu sûr.

Le feu follet attire sa victime dans des sables mouvants, l'antre d'un monstre ou un autre lieu plein de dangers afin de se nourrir de ses souffrances et de déguster ses cris de douleur. Un être maléfique victime d'un feu follet peut en devenir un à son tour, son esprit se matérialisant au-dessus de son cadavre sous forme de flamme vacillante.

Consumé par le désespoir. Les feux follets sont les âmes d'êtres maléfiques qui ont péri en proie à l'angoisse ou à la détresse alors qu'ils erraient dans une région reculée imprégnée d'une puissante magie. Ils prospèrent dans les marais et les champs de bataille jonchés d'ossements, là où le poids du chagrin est encore plus oppressant que la brume qui flotte au ras du sol. Piégés en ces lieux désolés où l'espoir et les souvenirs disparaissent, les feux follets attirent d'autres créatures vers un destin tragique afin de se nourrir de leur malheur.

Un agent du mal. Il est bien rare qu'un feu follet s'exprime, mais quand c'est le cas, sa voix sonne comme un lointain murmure. Dans les mornes étendues où il vit, il établit parfois une relation symbiotique avec ses maléfiques voisins. Les guenaudes, les onis, les dragons noirs et les fanatiques malveillants travaillent de pair avec les feux follets pour attirer leurs victimes dans une embuscade. Alors que leurs alliés encerclent la victime et la massacrent, le feu follet plane au-dessus d'elle et savoure son agonie et la sensation qui accompagne l'extinction de l'étincelle vitale dans son regard.

De nature morte-vivante. Un feu follet n'a pas besoin de respirer, de boire, ni de dormir.



Flagelleur mental

Les flagelleurs mentaux, aussi appelés illithids, sont devenus le fléau des créatures intelligentes sur d'innombrables mondes. Tyrans psioniques, esclavagistes et voyageurs interdimensionnels, ce sont les cerveaux insidieux d'innombrables complots prêts à s'emparer de races entières pour atteindre leurs objectifs retors. Quatre tentacules pendent de leur tête de poulpe et s'agitent dans un élan de gourmandise anticipée dès qu'ils sentent la présence de créatures intelligentes.

Au cours des ères passées, les illithids ont pris le contrôle d'empires englobant de nombreux mondes. Ils ont subjugué et perverti des races entières d'esclaves humanoïdes, y compris les githyankis et les githzeraïs, les torves et les kuo-toas. Unis par une conscience collective, ils fomentent des complots aussi étendus et maléfiques que leur incroyable intelligence le leur permet.

Depuis la chute de leurs empires, les communautés d'illithids résident sur le plan matériel, en Ombreterre.

Des commandants psioniques. Les flagelleurs mentaux possèdent des pouvoirs psioniques qui leur permettent de contrôler l'esprit de créatures telles que les troglodytes, les torves, les quaggoths et les ogres. Ils préfèrent communiquer par télépathie et procèdent ainsi pour transmettre leurs ordres à leurs serviteurs.

Quand un illithid rencontre une forte résistance, il évite tout d'abord de se battre et envoie ses serviteurs au combat. Ces derniers se comportent comme des extensions physiques de la volonté de l'illithid et s'interposent entre ses ennemis et lui, prêts à sacrifier leurs vies pour permettre à leur maître de s'enfuir.

Des colonies avec un esprit de ruche. Les flagelleurs mentaux solitaires sont généralement des parias ou des exilés. La plupart de ces créatures appartiennent à une colonie composée d'une fratrie de flagelleurs dévoués à un cerveau antique, c'est-à-dire un énorme être aux allures de cerveau qui réside dans un bassin d'eau saumâtre au centre de la communauté d'illithids. Il recourt à la télépathie pour transmettre ses désirs à tous les flagelleurs mentaux dans un rayon de 7,5 kilomètres à la ronde, car il est capable de mener de front de nombreuses conversations mentales simultanées.

Un esprit affamé. Les illithids se nourrissent du cerveau des humanoïdes qui leur fournit les enzymes, les hormones et l'énergie psychique indispensables à leur survie. Un illithid en bonne santé qui bénéficie d'un régime riche en cerveaux sécrète une fine couche de mucus qui recouvre sa peau mauve.

Le flagelleur mental éprouve un sentiment d'euphorie quand il dévore le cerveau d'un humanoïde, ainsi que ses souvenirs, sa personnalité et ses peurs les plus secrètes. Il arrive qu'un flagelleur mental récolte un cerveau au lieu de le dévorer et l'utilise pour de sombres expériences ou le transforme en dévoreur d'intellect.

Le qualith

Quand un flagelleur mental a besoin de coucher des mots sur le papier, ce qui arrive rarement, il écrit en qualith, un système d'écriture tactile similaire au braille que les illithids lisent grâce à leurs tentacules. Le qualith s'écrit sur quatre lignes et sa construction est si curieuse que les créatures autres que les illithids doivent recourir à la magie pour le déchiffrer. Le qualith peut servir à l'archivage, mais les flagelleurs mentaux y recourent plutôt pour noter des avertissements ou des instructions sur un portail ou une autre surface.



Flagelleur mental

Aberration de taille Moyenne, Loyale Mauvaise

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 71 (13d8 + 13)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6, Cha +6
Compétences Arcanes +7, Discrétion +4, Perception +6, Perspicacité +6, Persuasion +6, Supercherie +6
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun des profondeurs, profond, télépathie à 36 m
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Incantation innée (psionique). Le flagelleur mental utilise son Intelligence comme caractéristique d'incantation innée (DD des jets de sauvegarde : 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans utiliser de composantes :

À volonté : *détection des pensées, lévitation*
1/jour : *dominer un monstre, changement de plan (sur soi uniquement)*

Résistance à la magie. Le flagelleur mental est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Décharge mentale (recharge 5–6). Le flagelleur mental émet une vague d'énergie psychique dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15, sans quoi elle subit 22 (4d8+4) dégâts psychiques et se retrouve étourdie pendant 1 minute. La victime peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, sachant qu'elle met un terme à l'effet dès qu'elle en réussit un.

Extraction de cerveau. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, un humanoïde neutralisé que le flagelleur mental empoigne. *Touché :* 55 (10d10) dégâts perforants. Si cela fait tomber la cible à 0 point de vie, le flagelleur extrait son cerveau et le dévore, ce qui la tue.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts psychiques. Si la cible est de taille Moyenne ou inférieure, elle est empoignée (DD 15 pour se libérer) et doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15, sans quoi elle est étourdie jusqu'à la fin de l'empoignade.

Variante : flagelleur mental arcaniste

Quelques flagelleurs mentaux renforcent leurs pouvoirs psioniques avec des sorts profanes. Cependant, leurs pairs les considèrent comme des déviants et les rejettent. Un flagelleur mental arcaniste a un indice de dangerosité de 8 (3 900 PX) et dispose des aptitudes suivantes :

Incantation. Le flagelleur mental est un lanceur de sorts de niveau 10. Il utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde DD 15, +7 pour toucher avec les sorts d'attaque). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *protection contre les armes, lumières dansantes, main du mage, poigne électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, déguisement, détection de la magie, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *flou, invisibilité, rayon affaiblissant*
Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, éclair, envoi de message*
Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, terrain hallucinatoire*
Niveau 5 (2 emplacements) : *mur de force, télékinésie*

Flumph

Les mystérieux flumphs dérivent en volant dans l'Ombreterre, propulsés par des jets d'air dont le sifflement leur a valu leur nom. Un flumph luit faiblement d'une couleur ou d'une autre en fonction de son humeur. Le rose pâle signifie l'amusement, le bleu foncé la tristesse, le vert la curiosité et l'écarlate la colère.

Intelligents et sages. Les flumphs communiquent par télépathie. Même s'ils ressemblent à des méduses, les flumphs sont des entités douées de conscience, très intelligentes et sages, et bénéficiant de connaissances poussées en matière de religion, de philosophie, de mathématiques et sur une myriade d'autres sujets.

Les flumphs sont sensibles aux émotions des créatures à proximité. Si les pensées d'une créature suggèrent la bonté, un flumph cherchera à la rencontrer. Un flumph fuit quand il fait face à une créature qui transpire le mal.

Des siphons psioniques. Les flumphs se nourrissent en siphonnant l'énergie mentale des créatures psioniques et rôdent donc souvent près des communautés de flagelleurs mentaux, d'aboleths, de githyankis et de githzeraïs. En tant que parasites passifs, ils prélèvent uniquement l'énergie mentale dont ils ont besoin et la plupart des créatures ne ressentent aucune perte ou gêne lorsqu'un flumph se nourrit de son énergie.

Absorber l'énergie psionique révèle les pensées et les émotions des créatures sur lesquelles les flumphs se nourrissent. Puisqu'un nombre important de ces créatures sont maléfiques, les flumphs ressentent souvent des pensées, des émotions et des voracités qui écoeurent ces créatures si pures. Quand les flumphs rencontrent des aventuriers bienveillants, ils partagent volontiers avec eux les noirs secrets qu'ils ont découverts dans l'espoir de détruire ces sources d'énergie maléfiques, même s'ils devront par la suite chercher de nouvelles sources de nourriture.

La société des flumphs. Les flumphs vivent au sein de groupes organisés et complexes appelés cloîtres, chaque flumph ayant une place et une fonction spécifiques dans son cloître. Ces groupes harmonieux n'ont aucunement besoin de chefs, car tous les flumphs contribuent aux efforts en fonction de leurs moyens.



« Fiez-vous aux flumphs »
— Première règle de survie en donjon de X le Mystique

Flumph

Aberration de Petite taille, Loyale Bonne

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Arcanes +4, Histoire +4, Religion +4
Vulnérabilité aux dégâts psychiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues comprend le commun des profondeurs, mais ne peut pas parler, télépathie 18 m
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Camouflage télépathique. Le flumph est immunisé contre les effets susceptibles de percevoir ses émotions ou de lire ses pensées, ainsi que contre les sorts de divination.

Faiblesse à terre. Si le flumph est jeté à terre, lancez un dé. Sur un résultat impair, le flumph se retrouve au sol, à l'envers, et il est neutralisé. À la fin de chacun de ses tours, il peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ; il se remet à l'endroit et n'est plus neutralisé en cas de réussite.

Télépathie avancée. Le flumph perçoit le contenu de toute conversation télépathique menée dans un rayon de 18 mètres et il ne peut pas être surpris par les créatures douées de télépathie.

Actions

Appendices. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts d'acide. À la fin de chacun de ses tours, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 .Elle subit 2 (1d4) dégâts d'acide en cas d'échec ou met fin aux dégâts d'acide récurrents en cas de réussite. Elle met également fin aux dégâts d'acide récurrents si elle bénéficie du sort *restauration inférieure*.

Aspersion nauséabonde (1/jour). Les créatures dans un cône de 4,50 mètres ayant pour origine le flumph doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas être aspergées d'un liquide à l'odeur infecte. Une horrible puanteur émane d'une créature aspergée pendant 1d4 heures. La créature aspergée est empoisonnée tant que persiste cette odeur et les autres créatures sont elles aussi empoisonnées dès qu'elles se trouvent à 1,50 mètre ou moins de la créature aspergée. Une créature peut éliminer la puanteur sur elle-même en passant un court repos à se baigner dans de l'eau, de l'alcool ou du vinaigre.

Fomorien

Les infects fomoriens sont les plus hideux et malfaisants de tous les géants. Leur corps difforme trahit d'ailleurs leurs ignobles agissements. Les éléments faciaux de certains sont aléatoirement placés sur leur tête difforme et verruqueuse. D'autres ont des membres aux proportions extrêmement différentes. D'autres encore ont une bouche difforme et poussent un affreux hurlement à chaque inspiration. Leur aspect misérable inspire rarement la sympathie, mais les fomoriens se sont eux-mêmes infligé cette malédiction en laissant le mal s'immiscer dans leur cœur et leur esprit.

Une malédiction féerique. Les elfes se souviennent de l'époque où les fomoriens étaient les membres d'une race élégante, dotés d'une intelligence remarquable et de capacités magiques sans égal. Leur cœur n'était toutefois pas en adéquation avec leur perfection physique et leur soif de pouvoir et de magie les a menés à leur perte.

Les fomoriens ont voulu conquérir la Féerie sauvage et asservir ses habitants en s'appropriant la magie de ces créatures. Quand les fées se sont regroupées pour défendre leur royaume, les fomoriens les ont affrontées et ont subi une terrible malédiction.

Les géants sont tombés les uns après les autres alors que leur corps se déformait pour refléter le mal que contenait leur cœur. Privées de leur beauté et de leurs pouvoirs magiques, ces horreurs difformes ont fui la lumière et se sont réfugiées dans les tréfonds du monde pour ruminer leur haine. Maudissant leur destin, ils ont ensuite toujours cherché à se venger des fées à l'origine de leur malédiction.

Les géants de l'Ombreterre. Les fomoriens vivent dans des cavernes de l'Ombreterre à la beauté étrange et s'aventurent rarement à la surface. Leurs repaires sont proches d'abondantes sources d'eau, de poissons et de forêts de champignons, ainsi que de créatures qu'ils asservissent et exploitent afin de les manger. Ces esclaves sont tués et dévorés dès qu'ils n'ont plus la force de travailler. La dépravation et la cruauté sont les pierres angulaires de la société fomorienne au sein de laquelle règnent les géants les plus forts et les plus cruels. Les fomoriens délimitent leurs territoires avec les cadavres de leurs ennemis, en badigeonnant de sang les parois de leurs cavernes ou en attachant ensemble des membres et des bouts de cadavre pour fabriquer des caricatures des créatures qu'ils ont tuées.

Chairs perverties et esprits maléfiques. Les difformités dont sont victimes les fomoriens les empêchent de lancer des rochers comme les autres géants, ou de porter des vêtements plus élaborés que leurs guenilles. Toutefois, l'emplacement grotesque de leurs yeux, de leur nez et de leurs oreilles leur procure des capacités de perception hors du commun et complique les tentatives pour les surprendre ou leur tendre une embuscade.

L'avarice et le mal sont au cœur de la dégénération et de la déchéance des fomoriens et continuent de les ronger. Les fomoriens nouent des alliances lorsque cela les arrange, mais ils sont déloyaux par nature et peuvent trahir leurs alliés d'un moment à l'autre.

La malédiction du mauvais œil. Les fomoriens peuvent transmettre leur malédiction aux autres grâce à un pouvoir qu'ils appellent le mauvais œil : le dernier vestige des capacités magiques qu'ils maîtrisaient autrefois. Une créature sujette au mauvais œil d'un fomorien est alors victime de difformités magiques et entrevoit la douleur et la méchanceté ayant provoqué la chute de cette race malfaisante.



Fomorien

Géant de Très Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 149 (13d12 + 65)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (−1)	14 (+2)	6 (−2)

Compétences Discrétion +3, Perception +8
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langues commun des profondeurs, géant
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le fomorien effectue deux attaques avec sa massue, ou il attaque une fois avec sa massue et utilise une fois son aptitude de mauvais œil.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8+6) dégâts contondants.

Mauvais œil. Le fomorien force par magie une créature située dans un rayon de 18 mètres dans son champ de vision à effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 14. La créature subit 27 (6d8) dégâts psychiques si elle échoue ou la moitié seulement si elle réussit.

Malédiction du mauvais œil (Recharge après un court ou un long repos). Le fomorien utilise le mauvais œil d'un seul regard, mais, si la cible a raté son jet de sauvegarde, elle est également victime de difformités magiques. Déformée de la sorte, la créature voit sa vitesse diminuée de moitié et elle est désavantagée lors des tests de caractéristique, des jets de sauvegarde et des jets d'attaque basés sur la Force ou la Dextérité.

La créature transformée peut retenter le jet de sauvegarde chaque fois qu'il termine un long repos et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.



Galeb Duhr
Élémentaire de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 85 (9d8 + 45)
Vitesse 4,50 m (9 m quand il roule, 18 m quand il roule sur une pente descendante)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné, épuisé, paralysé et pétrifié
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue terreux
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que le galeb duhr reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un rocher ordinaire.

Charge en roulant. Si le galeb duhr se déplace en roulant tout droit sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible puis la touche avec une attaque de coup lors du même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être jetée à terre.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts contondants.

Animation de rochers (1/jour). Le galeb duhr anime par magie jusqu'à deux rochers situés à 18 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. Un rocher possède les mêmes statistiques que le galeb duhr, sauf qu'il a une Intelligence et un Charisme de 1, qu'il ne peut pas être charmé ni terrorisé et qu'il ne dispose pas de cette option d'action. Un rocher reste animé tant que le galeb duhr maintient sa concentration, jusqu'à un maximum d'une minute (comme s'il se concentrait sur un sort).

Galeb Duhr

Un galeb duhr est une créature à l'allure de rocher avec des appendices courtauds faisant office de bras et de jambes. Il peut animer les pierres et les rochers autour de lui et on le rencontre donc souvent dans des environnements rocheux.

Un lanceur de sorts peut recourir à une puissante magie pour convoquer un galeb duhr depuis le plan élémentaire de la terre. Certains galeb duhr se forment naturellement dans les zones en contact avec ce plan. Le galeb duhr est doté d'une intelligence supérieure à celle de la plupart des élémentaires, ce qui lui permet de mieux évaluer les menaces et de communiquer avec les créatures qui pénètrent dans la zone qu'il doit protéger.

Un gardien de pierre. Un galeb duhr ne vieillit pas et n'a pas besoin de se nourrir, ce qui fait de lui une excellente sentinelle. Un druide puissant peut charger un galeb duhr de protéger un cercle de pierres ou le sommet d'une colline sacrée. Il est également possible de créer un galeb duhr pour garder une tombe souterraine ou la tour d'un magicien. Lorsqu'il le souhaite, le galeb duhr prend l'apparence d'un rocher ordinaire et peut rester parfaitement immobile pendant plusieurs années.

Un galeb duhr est définitivement lié au plan matériel. Ainsi, quand il meurt, il ne retourne pas sur le plan de la terre. Il possède une excellente mémoire et partage volontiers ce qu'il sait de son environnement avec les créatures qu'il ne considère pas comme des menaces.

Lié à la pierre. Un galeb duhr peut ne faire qu'un avec la terre qui l'entoure, ce qui lui permet de conférer un semblant de vie aux pierres et aux rochers à proximité. Le galeb duhr se sert de ses rochers animés pour effrayer les intrus et défendre ce qu'il doit protéger. Quand il a besoin de se rapprocher de ces intrus, il plaque ses membres contre son corps et avance en roulant à grande vitesse.

Garde animé

Les magiciens et autres lanceurs de sorts créent des gardes animés pour leur servir de gardes du corps. Ces êtres restent à leurs côtés et absorbent les dégâts pour garder leur maître en vie aussi longtemps que possible.

L'amulette du maître. Chaque garde animé est lié par magie à une amulette et une seule, si cette dernière est détruite, il est neutralisé jusqu'à ce que son maître lui fabrique une amulette de substitution. L'amulette peut être la cible d'une attaque directe si personne ne la porte ni ne la transporte. Elle a une CA de 10, 10 points de vie et elle est immunisée contre les dégâts psychiques et de poison. Il faut passer une semaine et dépenser 10 000 po de composants pour fabriquer un tel bijou.

Le garde animé n'a qu'un seul objectif : protéger la personne qui porte son amulette. Cette dernière peut lui ordonner d'attaquer des ennemis ou de la protéger contre les attaques. Si une attaque risque de blesser son maître, le garde animé peut recourir à la magie pour recevoir le coup à sa place, même s'il n'est pas à côté de lui.

Un lanceur de sorts peut stocker un unique sort dans son garde animé, ce dernier lançant le sort sur son ordre ou dans des conditions particulières. Nombre de magiciens neutralisés par leurs ennemis les ont surpris quand leur garde animé a déchaîné une puissante magie contre eux.

Un trésor magnifique. Comme le titre de propriété d'un garde animé se transfère en donnant son amulette à la créature voulue, quelques magiciens gagnent des fortunes en fabriquant ces protecteurs pour le compte de princes, de nobles et de seigneurs du crime. Cela dit, le garde animé fait un beau butin pour celui qui tue son maître et s'empare de son amulette.

De nature artificielle. Un garde animé n'a pas besoin de respirer, de boire, de manger, ni de dormir.



Garde animé

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (−1)	18 (+4)	7 (−2)	10 (+0)	3 (−4)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoisonné, épuisé et paralysé
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les ordres prononcés dans n'importe quelle langue, mais ne peut pas parler
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Pacte magique. Un pacte magique associe le garde animé à une amulette. Aussi longtemps que le garde et son amulette se trouvent sur le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut ordonner par télépathie au garde de le rejoindre. Le garde connaît la distance qui le sépare de l'amulette et la direction qu'il faut emprunter pour la rejoindre. Si le garde se trouve à 18 mètres ou moins du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts subis par le porteur (arrondis à l'entier supérieur) est transférée au garde.

Régénération. Le garde animé récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste 1 point de vie au moins.

Stockage de sort. Un lanceur de sorts qui porte l'amulette du garde animé peut stocker un sort de niveau 4 ou inférieur dans le garde. Pour cela, il doit lancer le sort sur le garde. Le sort ne produit aucun effet, mais il est stocké à l'intérieur du garde. Si le lanceur de sorts lui en donne l'ordre ou s'il se produit une situation qu'il a prédéfinie, le garde lance le sort stocké, sans aucune composante et selon les paramètres définis par le lanceur d'origine. Quand le sort est lancé ou quand un nouveau sort est stocké, le sort précédemment stocké est perdu.

Actions

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Réactions

Protection. Quand une créature effectue une attaque contre le porteur de son amulette, le garde confère un bonus de +2 à la CA du porteur s'il se trouve à 1,50 mètre ou moins de lui.



Gargouille

Les personnes qui ont sculpté des gargouilles immobiles au sommet des grands édifices se sont inspirés de ces malfaisantes créatures de terre élémentaire ressemblant à de grotesques statues aux traits démoniaques. Une gargouille veille dans les ruines et les édifices maçonnés, aussi immobile qu'une statue de pierre. Elle savoure la terreur qu'elle engendre lorsqu'elle se met brusquement à bouger, ainsi que la douleur qu'elle inflige à ses victimes.

Des pierres animées. Les gargouilles vivent à flanc de falaises ou de montagnes rocheuses, ou nichent sur des corniches à l'intérieur de grottes souterraines. Elles rôdent en ville sur les toits des bâtisses et restent perchées, tels des vautours, sur les hautes arches de pierre des cathédrales et les contreforts des châteaux, en restant si immobiles qu'elles paraissent inanimées. Elles peuvent rester ainsi sans bouger pendant des années et sont donc de parfaites sentinelles.

Une funeste réputation. Les gargouilles sont réputées pour leur cruauté. Dans l'architecture d'innombrables cultures, des statues aux traits semblables aux gargouilles sont sculptées pour effrayer et éloigner les intrus. Ces statues sont uniquement décoratives, mais des gargouilles, bien vivantes celles-ci, peuvent se cacher parmi elles pour attaquer par surprise des victimes qui ne se doutent de rien. Une gargouille peut interrompre temporairement la monotonie de sa veille en attrapant et en tourmentant des oiseaux ou des rongeurs, mais sa longue attente ne fait qu'augmenter son désir ardent de blesser des créatures douées de conscience.

De cruels serviteurs. Un maître fourbe et intelligent peut facilement inciter des gargouilles à le servir. Elles apprécient les tâches simples, comme défendre la demeure de leur maître, torturer et mettre à mort les intrus et toute autre tâche nécessitant un minimum d'efforts et entraînant un maximum de souffrances et de carnages.

Les gargouilles servent parfois les démons qui apprécient leur propension à répandre chaos et destruction. Les puissants lanceurs de sorts peuvent eux aussi facilement enrôler des gargouilles gardiennes pour surveiller les entrées et les façades de leurs bâtisses. Les gargouilles ont la patience et la résistance de la pierre et serviront pendant des années sans se plaindre même le plus cruel des maîtres.

De nature élémentaire. Une gargouille n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Éclats de mal élémentaire

En parcourant son royaume rocheux, Ogrémoch, le malfaisant prince de la Terre élémentaire, laisse dans son sillage des éclats de roche brisée. Ces éclats, dotés d'une conscience fragmentée, vibrent sous l'effet de l'essence du prince élémentaire et se développent au fil de nombreuses années pour devenir des formations rocheuses à la forme vaguement humanoïde puis, finalement, des gargouilles aussi solides que cruelles.

Ogrémoch ne crée pas des gargouilles de manière délibérée ; celles-ci sont les manifestations physiques de sa malveillance. Les gargouilles sont des caricatures de l'air élémentaire que méprise Ogrémoch. Ce sont de lourdes créatures de pierre vivante qui peuvent néanmoins voler. Comme leur créateur, elles nourrissent une haine fondamentale à l'égard des entités d'air élémentaire, surtout des aarakocres, et profitent de la moindre occasion pour détruire ce genre de créatures.

Sur leur plan natal, les gargouilles extraient des particules de terre qu'Ogrémoch projette sur Aaqa, le domaine des aarakocres et des bienveillants ducs du Vent que les hommes-oiseaux servent dans le plan élémentaire de l'air.

Gargouille

Élémentaire de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	11 (+0)	7 (−2)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques autres que celles d'armes en adamantium
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné, épuisé et pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue terreux
Dangerosité 2 (450 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que la gargouille reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une statue inanimée.

Actions

Attaques multiples. La gargouille effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts tranchants.



Garou-chacal

Chacals ordinaires corrompus par une influence démoniaque, les garous-chacals hantent les routes et les chemins pour attaquer et tuer toutes les créatures qu'ils croisent.

Un garou-chacal peut adopter trois formes physiques. Sous sa véritable forme, il est impossible de le distinguer d'un chacal ordinaire. Il peut se métamorphoser en humain souvent décharné et misérable pour apitoyer les étrangers. Quand des voyageurs invitent un garou-chacal à se joindre à eux, le monstre adopte sa forme hybride de taille humaine, avec la fourrure et la tête d'un chacal debout sur sespattes arrières quand il attaque.

Trompeurs et lâches. Le seigneur démon Graz'zt a créé les garous-chacals pour qu'ils assistent les lamies, ses dévouées servantes. Il a offert aux chacals le don de la parole et le pouvoir d'assumer diverses formes humanoïdes, puis leur a permis de s'échapper des Abysses. Un garou-chacal est né pour mentir et les créatures perspicaces peuvent déceler ses grimaces de douleur lorsqu'il dit la vérité.

Un garou-chacal préfère combattre aux côtés des siens et de chacals ordinaires. Menés par des garous-chacals, les chacals ordinaires sont des compagnons féroces et loyaux.

Serviteurs surnaturels. Les garous-chacals ravissent des humanoïdes pour le compte de leurs maîtresses lamies et les condamnent à une vie de servitude ou à une mort lente et douloureuse. Le regard magique d'un garou-chacal plonge ses adversaires dans l'inconscience, ce qui permet au monstre de l'attacher ou de le traîner au loin. Un garou-chacal peut également se servir de son regard pour immobiliser un ennemi redoutable juste le temps d'assurer son repli.



Garou-chacal

Humanoïde (métamorphe) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2, Supercherie +4
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques autres que celles d'armes en argent
Sens Perception passive 12
Langue commun (ne peut pas parler sous forme de chacal)
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Métamorphe. Le garou-chacal peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humain spécifique de taille Moyenne, en un hybride de chacal et d'humanoïde, ou pour reprendre sa véritable forme de chacal de Petite taille. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le garou-chacal reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le garou-chacal est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le garou-chacal est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du garou-chacal, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de cette créature.

Actions

Morsure (forme de chacal ou d'hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Cimeterre (forme humaine ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Regard soporifique. Le garou-chacal fixe du regard une créature située à 1,50 mètre ou moins de lui dans son champ de vision. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. Si elle le rate, elle s'endort profondément par magie et tombe inconsciente pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour la réveiller en la secouant. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet est immunisée contre le regard de ce garou-chacal pendant 24 heures. Les morts-vivants et les créatures immunisées contre l'état charmé ne sont pas affectés par cet effet.

Génies

Les génies sont des créatures élémentaires tout droit sorties des contes et des légendes. On en rencontre quelques-uns sur le plan matériel, tandis que les autres résident dans les plans élémentaires où ils règnent depuis leurs palais somptueux, entourés de leurs loyaux esclaves.

Les génies sont aussi brillants que puissants et aussi fiers que majestueux. Hautains et décadents, ils ont le sentiment que tout leur est dû, car ils savent que peu de créatures, à l'exception des dieux et de leurs semblables, peuvent contester leur puissance.

Créatures des éléments. Un génie naît quand l'âme d'une créature vivante douée de conscience fusionne avec la matière primordiale d'un plan élémentaire puis que de rares circonstances permettent à une cette âme imprégnée d'un élément de se matérialiser pour créer un génie.

Un génie perd le plus souvent toute connexion avec l'âme qui lui a donné forme. Cette force de vie est simplement une composante de base qui définit la forme et l'apparent sexe du génie. Elle lui confère également un ou deux traits de caractère essentiels. Même s'ils ressemblent à des humanoïdes, les génies n'en restent pas moins des esprits élémentaires dans un corps physique. Ils ne s'accouplent pas entre eux et n'engendrent aucune progéniture. En effet, tous les génies naissent grâce à cette fusion mystérieuse d'énergie spirituelle et élémentaire. Un génie plus proche de son âme de mortel peut concevoir un enfant avec un mortel, mais une telle progéniture est plutôt rare.

Au moment de sa mort, un génie ne laisse rien derrière lui, à l'exception des objets qu'il portait ou transportait et d'un maigre résidu de son élément d'origine : un tas de poussière, une bourrasque, une flammèche et une volute de fumée, ou une gerbe d'eau et d'écume.

Régner ou servir. Les mortels asservis servent à valider le pouvoir d'un génie et la haute opinion qu'il a de sa personne. Une centaine de voix flatteuses est une douce musique à ses oreilles, tandis que deux centaines de mortels asservis prostrés à ses pieds sont la preuve de sa supériorité et de son règne. Les génies voient les esclaves comme une propriété vivante et un génie sans propriété ne vaut rien aux yeux des siens. Par conséquent, nombre de génies prennent soin de leurs esclaves et les traitent comme des membres honorables de leur foyer. Les génies maléfiques menacent leurs esclaves et en abusent sans vergogne, mais pas jusqu'au point de les rendre inutiles.

Malgré leur passion pour les esclaves, la plupart des génies détestent qu'on les force à servir. Un génie se soumet à la volonté d'autrui uniquement si on le soudoie ou si la magie est à l'œuvre. Tous les génies maîtrisent la puissance de leur élément d'origine, mais une petite poignée a également le pouvoir de conférer des souhaits. C'est pour ces deux raisons que les mages mortels cherchent souvent à s'accaparer par la magie les services des génies.

Une noblesse décadente. Les génies nobles sont les plus rares. Ils sont habitués à obtenir ce qu'ils veulent et ont appris à négocier leur capacité à conférer des souhaits pour s'approprier l'objet de leurs désirs. Cet assouvissement permanent les a rendus décadents, alors que leur pouvoir suprême sur la réalité fait d'eux des créatures hautaines et arrogantes. Leurs palais spacieux débordent de merveilles et de plaisirs sensoriels à peine imaginables.

Les génies nobles attisent la jalousie et l'envie des autres génies. Ils ne manquent jamais une occasion d'affirmer leur supériorité. Les génies inférieurs respectent l'influence des nobles et savent qu'il n'est pas raisonnable de défier une créature capable d'altérer la réalité à sa guise. Un génie n'est cependant pas redevable envers les nobles et décide parfois de s'opposer à la volonté de l'un d'eux, au risque d'en payer le prix.

Le pouvoir de la vénération. Les génies reconnaissent la puissance des dieux, mais n'ont aucune envie de les courtiser ou de les vénérer. Ils trouvent flagorneries et complaintes des dévots religieux aussi fatigantes qu'interminables... mais pas quand elles proviennent de leurs révérencieux esclaves et leur sont destinées.

Avec leurs pouvoirs miraculeux, la splendeur de leurs demeures et le nombre de leurs esclaves, certains génies se fourvoient en se croyant aussi puissants que les dieux. Certains vont même jusqu'à exiger que la totalité des mortels d'un royaume, d'un continent, voire d'un monde entier, se prosterne devant eux.

Dao

Les daos sont des génies cupides et malveillants natifs du plan élémentaire de la terre. Ils se parent de bijoux fabriqués en métaux précieux et sertis de pierres précieuses. Quand ils prennent leur envol, la partie inférieure de leur corps se transforme en colonne de sable tourbillonnant. Un dao n'est jamais plus heureux que lorsque les autres daos le jalousent.

Tout ce qui brille. Les daos vivent sur le plan élémentaire de la terre, dans des réseaux de tunnels sinueux et dans des cavernes aux veines de minerai scintillant. Les daos agrandissent continuellement ces sites labyrinthiques en creusant toujours plus profondément et en façonnant la pierre de leur environnement. Les daos se soucient peu de la pauvreté ou du malheur d'autrui. Un dao peut très bien réduire des pierres précieuses et de l'or en poudre pour les saupoudrer sur sa nourriture afin d'améliorer son expérience gustative, et dévorer ses richesses à la manière d'un mortel savourant une épice rare.

Les seigneurs de la terre. Un dao n'apporte jamais son aide à un mortel à moins d'avoir quelque chose à y gagner, de préférence des trésors. En ce qui concerne les autres génies, les daos parlementent et négocient avec les éfrits, mais ils n'éprouvent que mépris envers les djinns et les marides. Les membres des autres races natives du plan élémentaire de la terre évitent les daos toujours à la recherche de nouveaux esclaves à envoyer au travail dans les complexes labyrinthiques de leurs îles de terre flottantes.

De fiers esclavagistes. Les daos se payent les meilleurs esclaves possible et les envoient au travail forcé dans de dangereux royaumes souterrains secoués par des tremblements de terre.

Les daos adorent asservir autant qu'ils détestent être eux-mêmes asservis. On sait que de puissants magiciens ont attiré des daos sur le plan matériel et les ont piégés à l'intérieur de pierres précieuses magiques ou des flasques de fer. Malheureusement pour les daos, leur cupidité facilite les tentatives de tromperie des mages qui veulent s'arroger leur service.

Djinn

Génies fiers et sensuels originaires du plan élémentaire de l'air, les djinns sont des humanoïdes séduisants, grands et musclés à la peau bleue et aux yeux noirs. Ils s'habillent de soie chatoyante et légère coupée en vêtements confortables qui mettent en valeur leur musculature.

Des athlètes aériens. Les djinns règnent sur des îles de nuage flottant sur lesquelles sont bâtis de gigantesques pavillons, des édifices, des cours, des fontaines et des jardins merveilleux. Toujours en quête de confort et de quiétude, les djinns apprécient les fruits succulents, les vins forts, les parfums délicats et la belle musique.

G

Les djinns sont connus pour leur espièglerie et leur attitude favorable envers les mortels. En ce qui concerne les autres génies, les djinns négocient nonchalamment avec les éfrits et les marides qu'ils considèrent comme hautains. Ils méprisent publiquement les daos et il ne faut pas grand-chose pour qu'ils se décident à les agresser.

Les maîtres du vent. Maîtres de l'air, les djinns chevauchent de redoutables tornades qu'ils créent et dirigent à leur guise, en emportant parfois des passagers avec eux. Les créatures qui s'opposent à un djinn sont assaillies par le vent et le tonnerre, et le génie se replie en tourbillonnant sur ces mêmes vents si le combat tourne en sa défaveur. Quand un djinn vole, la partie inférieure de son corps se transforme en une colonne d'air tourbillonnant.

Acceptation de l'esclavage. Les djinns pensent que l'asservissement est décidé par le destin et que personne ne peut s'y opposer. Par conséquent, de tous les génies, les djinns sont les plus enclins à accepter l'esclavage, même s'ils n'y prennent aucun plaisir. Les djinns se montrent bienveillants et protecteurs vis-à-vis de leurs esclaves qu'ils traitent davantage comme des serviteurs. Ils ont d'ailleurs du mal à s'en séparer.

Un mortel qui souhaite bénéficier des services temporaires d'un djinn peut le persuader en lui proposant de beaux cadeaux ou en le flattant pour l'inciter à accepter. Certains redoutables magiciens peuvent toutefois se passer de ces subtilités s'ils s'avèrent capables de convoquer le djinn, de l'obliger à leur obéir ou de l'emprisonner à l'aide de la magie. Les longues périodes de servitude déplaisent aux djinns et l'emprisonnement est, pour eux, inexcusable. Ils méprisent les magiciens cruels qui, au fil des siècles, ont emprisonné les leurs dans des bouteilles, des flasques de fer et des instruments à vent. La trahison, surtout venant d'un mortel en qui un djinn avait confiance, est un comportement vil que seule une vengeance mortelle peut amender.

Éfrit

Massifs génies du plan élémentaire du feu, les éfrits sont les maîtres des flammes, ils sont immunisés contre le feu et peuvent en créer à leur guise. Ils couvrent leur peau aussi rouge que le magma ou aussi noire que le charbon de cafetans de soie fine et de robes damassées, et se parent de torques, de chaînes et d'anneaux en or et en bronze, tous sertis de joyaux scintillants. Quand un éfrit prend son envol, la partie inférieure de son corps se transforme en une colonne de fumée et de charbons ardents.

Hautains et cruels. Les éfrits sont trompeurs, fourbes, cruels et, par-dessus tout, impitoyables. Ils détestent qu'on les oblige à servir et se montrent implacables dans leur vengeance contre ceux qui leur ont porté préjudice. Les éfrits ne se voient pas de cette façon, évidemment, et considèrent leur race comme juste et disciplinée, même s'ils admettent servir leurs propres intérêts de manière raisonnée.

Des esclavagistes malveillants. Les éfrits considèrent toutes les créatures comme des ennemis ou des serfs potentiels. Ils se rendent sur le plan matériel et les plans élémentaires à la recherche d'esclaves qu'ils capturent et ramènent dans leurs demeures sur le plan élémentaire du feu. Les éfrits sont des tyrans et des oppresseurs qui ne promeuvent que leurs esclaves les plus cruels. Ils confient des fouets à ces contremaîtres pour les aider à maintenir la discipline dans les rangs des esclaves ordinaires.

Des assaillants planaires. La plupart des éfrits résident sur le plan élémentaire du feu, soit dans de grandes forteresses de verre et de basalte noirs, surmontées d'un dôme et entourées de lacs de feu agité ou dans la fabuleuse Cité d'Airain. En outre, ils possèdent des avant-postes militaires regorgeant de séides et d'esclaves un peu partout sur les plans.

Sur le plan matériel, les éfrits occupent des régions extrêmement chaudes, comme des volcans et des étendues désertiques brûlantes. Leur passion pour les déserts les met en conflit avec les djinns qui chevauchent les tornades de ces régions et avec les daos liés à la terre. Les éfrits méprisent par-dessus tous les marides auxquels ils s'opposent avec fougue depuis l'aube de l'histoire de ces deux races.

Maride

Originaires du plan élémentaire de l'eau, les marides sont les plus merveilleux des génies. Tous les génies maîtrisent de grands pouvoirs, mais même le plus modeste des marides se considère comme nettement supérieur aux frivoles djinns, aux patauds daos et aux fulminants éfrits.

Les grands et aquatiques marides ont une étrange apparence, surtout lorsqu'ils s'habillent de leurs vestes finement piquées et de leurs pantalons colorés préférés. Ils s'expriment d'une voix aussi douce que la brise océanique ou aussi tonitruante que les vagues d'une tempête qui viennent s'écraser contre une falaise rocheuse. En vol, la parte inférieure de leur corps se transforme en une colonne d'eau écumeuse.

Les seigneurs de l'eau. L'eau est l'élément natif d'un maride et ces génies peuvent manipuler l'eau de presque toutes les manières. Un maride peut marcher sur l'eau et respirer naturellement sous sa surface. Il peut créer de l'eau ou façonner des nappes de brume ou de brouillard à partir de la vapeur présente dans l'air. Il peut même se transformer en brume ou manipuler l'eau pour rouer de coups ses adversaires.

Les demeures des marides. Les marides sont rares sur le plan matériel. Ils résident dans d'imposantes et majestueuses forteresses de corail sur le plan élémentaire de l'eau. Ces citadelles flottent dans les abysses du plan et contiennent d'opulentes salles alimentées en air destinées aux esclaves et aux invités.

Un maride n'attend pas grand-chose de ses esclaves ; il en possède uniquement pour affirmer son statut de propriétaire. Les marides se donnent beaucoup de mal pour obtenir des esclaves compétents et se laissent parfois aller à kidnapper des mortels artistes, amuseurs ou conteurs qu'ils intègrent dans leur cour.

Des hiérarques égocentriques. Tous les marides portent un titre de noblesse. Ainsi, les shahs, les sultans, les muftis et autres khédives prolifèrent au sein de cette race. La plupart de ces titres sont vides de sens et servent seulement à mettre en valeur le sentiment de supériorité des marides.

Les marides traitent toutes les autres créatures, y compris les autres génies, comme diversement inférieurs, depuis le rang de cousins appauvris à celui de pitoyables opportuns. Ils tolèrent les djinns, n'aiment pas les daos et détestent les éfrits.

Les humanoïdes sont parmi les plus faibles créatures que les marides sont contraints de tolérer, même s'ils leur arrivent de négocier avec de puissants magiciens et des chefs exceptionnels sur un pied de quasi-égalité. Ces relations se sont parfois mal terminées, car des magiciens ont réussi à emprisonner des marides dans des conques, des flasques et des carafes au fil des siècles. La corruption et les flatteries sont les méthodes de négociation les plus efficaces avec les marides pour lesquels les obséquieux mortels sont des créatures qui savent rester à leur place.

Des conteurs fantasques. Les marides sont d'exceptionnels conteurs. Ils adorent les légendes mettant en valeur les prouesses de leur race en général et du conteur en particulier. Les marides sont des génies capricieux qui mentent souvent de façon créative. Leurs supercheries ne sont pas toujours malveillantes, mais ils extrapolent souvent pour satisfaire leur imagination. Les marides considèrent qu'il est criminel qu'une créature inférieure les interrompe lorsqu'ils racontent une histoire, sachant qu'offenser un maride provoque à coup sûr sa colère.

« Bienvenus dans la Grande et Sombre Fouille, joyau des plans intérieurs. Vous êtes désormais les esclaves de la puissante et miséricordieuse Khatun Zafara Al'Yil Jin Zarain, reine des Profondeurs mantelées, papesse de la cathédrale de Diamant et protectrice du Sceptre de malachite, entre autres. »

—Salutation habituellement prononcée par le sénéchal gargouille



Dao

Élémentaire de Grande taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 187 (15d10 + 105)
Vitesse 9 m, fouissement 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +5, Cha +6
Immunité contre l'état pétrifié
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langue terreux
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du dao est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Le dao peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, détection du mal et du bien, façonnage de la pierre*
3/jour chacun : *déplacer la terre, langues, passe-muraille*
1/jour chacun : *assassin imaginaire, changement de plan, forme gazeuse, invisibilité, invoquer un élémentaire* (élémentaire de la terre seulement), *mur de pierre*

Pied sûr. Le dao est avantagé lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués contre les effets susceptibles de le jeter à terre.

Traverser la terre. Le dao peut creuser à travers la terre et la pierre non travaillées et non magiques. Quand il se déplace de cette façon, il ne laisse aucune trace ni aucun tunnel derrière lui.

Trépas élémentaire. Quand le dao meurt, son corps se désagrège en une poudre cristalline en ne laissant derrière lui que les objets qu'il portait ou transportait.

Actions

Attaques multiples. Le dao effectue deux attaques de poing ou deux attaques de maillet d'armes.

Maillet d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (4d6+6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de Très Grande taille ou plus petite, elle doit réussir un test de Force DD 18 pour ne pas être jetée à terre.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 15 (2d8+6) dégâts contondants.



Variante : pouvoirs des génies

Les génies maîtrisent diverses capacités magiques, y compris l'incantation de sorts. Quelques-uns maîtrisent des pouvoirs plus importants qui leur permettent de modifier leur apparence ou la nature même de la réalité.

Déguisements. Certains génies peuvent se vêtir d'illusions pour se faire passer pour des créatures de forme semblable à la leur. Ces génies peuvent lancer, à volonté et de manière innée, le sort *déguisement* avec une durée souvent plus supérieure à celle du sort. Les génies plus puissants peuvent lancer trois fois par jour le sort *métamorphose suprême* pour une durée parfois supérieure à la normale. Ces génies peuvent changer leur propre forme uniquement, mais quelques-uns peuvent aussi lancer ce sort sur d'autres créatures et objets.

Souhaits. Le pouvoir permettant aux génies d'exaucer des souhaits est légendaire aux yeux des mortels. Seuls les génies les plus puissants, notamment les nobles, maîtrisent ce pouvoir. Un tel génie peut conférer d'un à trois souhaits à une créature qui n'est pas un génie. Dès qu'un génie à conférer ces trois souhaits, il doit attendre qu'une certaine période de temps se soit écoulée (un an en général) avant de récupérer l'utilisation de ce pouvoir. De plus, selon une loi cosmique, une même créature ne peut faire exaucer plus de trois de ses souhaits par un même génie au cours de son existence.

Pour bénéficier d'un souhait, une créature située à 18 mètres ou moins du génie doit décrire l'effet souhaité. Le génie peut ensuite lancer le sort *souhait* en faveur de la créature et ainsi créer l'effet souhaité. En fonction de la nature du génie, celui-ci peut tenter de déformer le souhait en profitant d'une formulation maladroite. Une telle déformation est généralement conçue de manière à servir les intérêts du génie.

Djinn

Élémentaire de Grande taille, Chaotique Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 161 (14d10 + 84)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +7, Cha +9
Immunité contre les dégâts de foudre et de tonnerre
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langue aérien
Dangerosité 11 (7200 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du djinn est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Le djinn peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, détection du mal et du bien, vague tonnante*
3/jour chacun : *création de nourriture et d'eau* (peut créer du vin à la place de l'eau), *langues, marche sur le vent*
1/jour chacun : *changement de plan, création, forme gazeuse, invisibilité, image majeure, invoquer un élémentaire* (élémentaire de l'air seulement)

Trépas élémentaire. Quand le djinn meurt, son corps se disperse en une chaude brise, ne laissant derrière lui que les objets qu'il portait ou transportait.

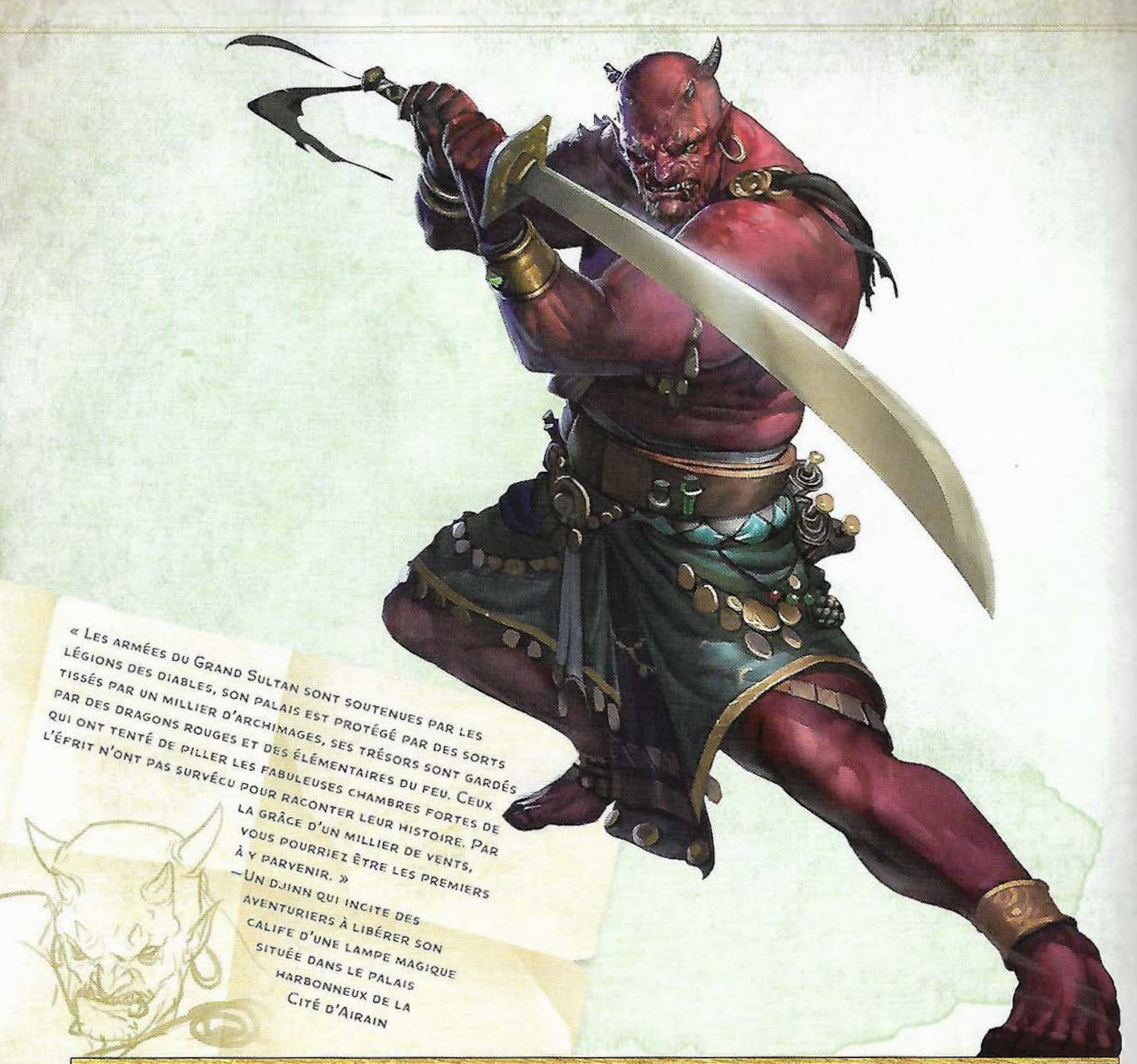
Actions

Attaques multiples. Le djinn effectue trois attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de foudre ou de tonnerre (au choix du djinn).

Création d'un tourbillon. Un cylindre d'air tourbillonnant de 1,50 mètre de rayon et de 9 mètres de haut apparaît à un point situé à 36 mètres ou moins du djinn dans son champ de vision. Le tourbillon dure tant que le djinn reste concentré (comme s'il se concentrait sur un sort). Toutes les créatures (à l'exception du djinn) qui entrent dans le tourbillon doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour ne pas être entravées par ce phénomène. Le djinn peut déplacer le tourbillon sur une distance maximale de 18 mètres par une action et les créatures entravées par le tourbillon se déplacent avec lui. Le tourbillon disparaît s'il sort du champ de vision du djinn.

Une créature peut consacrer une action à dégager une créature entravée par le tourbillon, elle-même y compris, en réussissant un test de Force DD 18. Si le test est réussi, la créature n'est plus entravée et se déplace vers l'emplacement le plus proche à l'extérieur du tourbillon.



Éfrit

Élémentaire de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d10 + 112)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6, Cha +7
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langue igné
Dangerosité 11 (7200 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de l'éfrit est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). L'éfrit peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie*
3/jour chacun : *agrandir/rétrécir, langues*
1/jour chacun : *changement de plan, forme gazeuse, invisibilité, image majeure, invoquer un élémentaire* (élémentaire du feu seulement), *mur de feu*

Trépas élémentaire. Quand l'éfrit meurt, son corps se dissout en un éclat de feu et un nuage de fumée en ne laissant derrière lui les objets qu'il portait ou transportait.

Actions

Attaques multiples. L'éfrit effectue deux attaques de cimeterre ou utilise deux fois projeter une flamme.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6+6) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Projeter une flamme. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 36 m, une cible. Touché : 17 (5d6) dégâts de feu.



« Le maride s'est déversé comme de l'eau hors de la flasque et a dit : « Faites un souhait et je l'exaucerai. » Le halfelin, trop content, a souhaité l'immortalité et le maride l'a donc métamorphosé en poisson et celui-ci frétillait de manière comique pour finalement rendre l'âme. C'est une histoire édifiante qui a survécu au passage du temps et je suppose donc que le souhait du halfelin a été exaucé. »

—Kesto Œilvif, propriétaire gnome du Voile entrouvert, une librairie de Sigil

Maride

Élémentaire de Grande taille, Chaotique Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 229 (17d10 + 136)
Vitesse 9 m, nage 27 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +7, Cha +8
Résistances aux dégâts d'acide, de foudre et de froid
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langue aquatique
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Amphibie. Le maride peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du djinn est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le maride peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *création ou destruction d'eau, détection de la magie, détection du mal et du bien, nappe de brouillard, purification de la nourriture et de l'eau*

3/jour chacun : *langues, marche sur l'eau, respiration aquatique*

1/jour chacun : *changement de plan, contrôle de l'eau, forme gazeuse, invisibilité, invoquer un élémentaire* (élémentaire de l'eau seulement)

Trépas élémentaire. Quand le maride meurt, son corps se dissout en une gerbe d'eau et d'écume en ne laissant derrière lui que les objets qu'il portait ou transportait.

Actions

Attaques multiples. Le maride effectue deux attaques de trident.

Trident. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts perforants, ou 15 (2d8+6) dégâts perforants s'il est manié à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Jet d'eau. Le maride projette par magie de l'eau sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. En cas d'échec, une cible subit 21 (6d6) dégâts contondants et, si elle est de Très Grande taille ou plus petite, elle est repoussée sur une distance maximale de 6 mètres et jetée à terre. En cas de réussite, la cible subit la moitié des dégâts contondants seulement et elle n'est ni repoussée ni jetée à terre.



Géants

D'anciens empires projetaient leurs ombres étendues sur un monde qui tremblait sous les pas des géants. Lors de cette période lointaine, ces personnalités imposantes étaient des tueurs de dragons, des rêveurs, des artisans et des rois, mais leur gloire s'est évanouie il y a fort longtemps. Pourtant, malgré l'isolement de leurs clans disséminés aux quatre coins du monde, les géants continuent de respecter les coutumes et les traditions des temps anciens.

Aussi anciens que les légendes. Dans les régions reculées du monde, les vestiges de socles, de monolithes et de statues des grands empires des géants courbent la tête dans l'obscurité désolée. Là où s'étendaient ces empires tentaculaires, les géants vivent aujourd'hui au sein de tribus et de clans isolés.

Les géants sont presque aussi vieux que les dragons qui étaient eux-mêmes encore jeunes quand les pas lourds des géants ont pour la première fois fait trembler les fondations du monde. Alors qu'ils colonisaient de nouvelles régions, les géants ont engagé des guerres acharnées contre les dragons pendant plusieurs générations et celles-ci ont failli décimer les deux races. Aucun géant contemporain ne se souvient des raisons de ces conflits, mais les mythes et les histoires à propos de l'aube glorieuse de leur race sont toujours chantés dans leurs domaines et leurs forts et calomnient les primitives créatures reptiliennes. Géants et dragons se gardent toujours rancune et il est rare qu'ils se rencontrent ou occupent une même région sans se battre.

L'ordning

Chacune des principales races de géants (les géants des collines, des nuages, des pierres, des tempêtes, du feu, du givre) a en commun plusieurs éléments historiques, religieux et culturels. Tous ces géants se considèrent comme apparentés et veillent à ce que les animosités inhérentes aux territoires et aux ambitions restent minimales.

Les géants respectent un système de castes qu'ils appellent l'ordning. Structuré en classes sociales clairement définies, l'ordning assigne un rang social à chaque géant. En comprenant la place qu'il occupe au sein de l'ordning, un géant sait quels géants lui sont inférieurs et supérieurs, puisqu'aucun n'a la même. Chaque race de géants se base sur différentes compétences et qualités pour déterminer les rangs dans l'ordning. Les géants passent leur vie entière à améliorer la maîtrise de ces compétences et de ces qualités.

Au sommet de l'ordning, les races des géants se classifient en fonction de leur statut. Les géants des tempêtes occupent le plus haut rang, suivis par les géants des nuages, les géants du feu, les géants du givre, les géants des pierres, les géants des collines et, tout en bas, les créatures apparentées aux géants, tels que les fomoriens, les ettins et les ogres.

Quel que soit le rang d'un géant au sein de sa propre race, le chef d'une tribu de géants des collines est inférieur au plus ordinaire des géants des pierres. Un géant tout en bas de l'ordning de son type est, de toute façon, supérieur à un géant du plus haut rang d'un type inférieur. Manquer de respect à un géant d'un autre type, voire le trahir, n'est pas considéré comme un comportement malveillant, mais tout au plus malpoli.

« Les rochers frappaient nos murs puis les démolissaient, ouvrant des brèches à travers lesquelles les géants se précipitaient, armes en main. »

— Rapport incomplet du siège de Portaustère par le capitaine Dwern Pierreconfuse

Géant des collines

Les géants des collines sont des brutes stupides et égoïstes qui chassent, cueillent et se livrent aux pillages, toujours à la recherche de nourriture. Ils se déplacent maladroitement à travers collines et forêts en dévorant tout sur leur passage et en brutalisant les créatures plus petites avant de les manger. Sans leur taille et leur force incroyable, la paresse et la lourdeur de ces géants auraient signé leur extinction depuis longtemps.

Primitifs. Les géants des collines vivent dans les collines et les vallées montagneuses partout dans le monde et se rassemblent dans de grandes bâtisses construites en bois brut ou dans des huttes en clayonnage enduit de boue et construites les unes très proches des autres pour améliorer leur défense. Leur peau est bronzée, car ils passent leur vie dehors à descendre et monter d'un pas lourd les collines et à somnoler au soleil. Leurs armes sont des arbres déracinés et des rochers récupérés à même le sol. La sueur de leur corps s'ajoute à la puanteur des grossières peaux animales qui leur servent de vêtements, cousues à la va-vite à l'aide de cheveux et de lanières de cuir.

Plus c'est gros, mieux c'est. Aux yeux d'un géant des collines, les humanoïdes et les animaux sont des proies faciles qu'il peut chasser en toute impunité. Les créatures telles que les dragons et les autres géants sont des adversaires plus coriaces. Les géants des collines assimilent la taille à la puissance.

Les géants des collines n'ont pas conscience de faire partie de l'ordning. Ils savent simplement que les autres géants sont plus grands et plus forts qu'eux, ce qui signifie qu'ils doivent leur obéir. Le chef d'une tribu de géants des collines est souvent le plus grand et le plus gros des géants encore capables de se mouvoir. Un géant des collines, avec plus de jugeote que de muscles, peut se servir de son cerveau pour gagner les faveurs des géants au statut supérieur et bouleverser ainsi ingénieusement l'ordre social établi, mais cette circonstance est plutôt rare.

Des mangeurs voraces. S'ils n'ont rien d'autre à faire, les géants des collines mangent aussi souvent que possible. Un géant des collines chasse et cueille seul, ou accompagné d'un loup sanguinaire dressé, pour n'avoir rien à partager avec les autres membres de sa tribu. Le géant mange tout ce qui lui paraît comestible et évite donc de dévorer les créatures connues pour leur venin. Il peut aussi manger de la viande avariée, des végétaux en décomposition et même de la boue.

Stupides et redoutables. La capacité des géants à digérer presque n'importe quoi leur a permis de survivre pendant des siècles comme des sauvages, en mangeant et en se reproduisant dans les collines comme des animaux. Ils n'ont jamais vraiment eu à s'adapter et changer, voilà pourquoi leur esprit et leurs émotions sont restés simples et basiques.

Sans aucune culture qui leur est propre, les géants des collines singent les coutumes des créatures qu'ils parviennent à observer avant de les manger. Ils n'ont toutefois pas conscience de leur taille et de leur force. On a déjà vu des tribus de géants des collines qui tentaient d'imiter les elfes et qui ont donc décimé des forêts entières en essayant de vivre dans les arbres. D'autres, en essayant de prendre le contrôle de villes et villages habités par des humanoïdes, ont détruit les portes et les fenêtres des habitations, mais aussi les murs et le plafond, en tentant de s'y introduire.

Les conversations des géants des collines sont franches et directes, car la notion de mensonge ou de tromperie leur est presque étrangère. Des villageois ont poussé un géant des collines à prendre la fuite en se cachent sous des couvertures et se tenant les uns sur les épaules des autres, le dernier surmonté d'une citrouille peinte pour simuler la tête d'un géant. Ils lui ont ainsi fait croire qu'un géant supérieur lui tenait tête. Faire appel à la raison d'un géant des collines, voilà une stratégie presque systématiquement vouée à l'échec, mais des créatures astucieuses peuvent parfois l'inciter à agir à leur avantage.

Des brutes enragées. Un géant des collines qui a l'impression d'avoir été trompé, insulté ou pris pour un imbécile, décharge son effroyable colère sur tout ce qu'il croise. Même après avoir réduit en bouillie la cause de sa colère, le géant continue de tout saccager jusqu'à ce qu'il se calme, qu'il remarque quelque chose de plus intéressant à faire ou que la faim le rappelle à la réalité.

Si un géant des collines se proclame roi d'un territoire où vivent d'autres humanoïdes, il règne uniquement par la terreur et l'oppression. Ses décisions changent en fonction de son humeur et il peut soudainement dévorer ses sujets dans un moment d'oubli.

Géant du feu

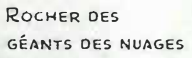
Maîtres-artisans et soldats disciplinés, les géants du feu vivent au milieu des volcans, des coulées de lave et de montagnes escarpées. Ce sont d'impitoyables brutes militaristes dont la maitrise du travail des métaux est légendaire.

Forgés dans le feu. Les forteresses des géants du feu sont bâties au sein des volcans ou alentour ou près de cavernes remplies de magma. La chaleur torride, qu'ils considèrent comme agréable, qui règne dans leurs demeures alimente leurs forges et fait rougeoyer les remparts de fer de leurs places fortes. Dans les régions très éloignées de la chaleur volcanique, les géants du feu minent le charbon pour s'en servir de combustible. Les forges traditionnelles occupent une place d'honneur dans leurs domaines et les forteresses de pierre des géants crachent sans cesse des volutes de fumée noire comme la suie. Dans les avant-postes encore plus éloignés, les géants du feu se livrent à une déforestation débridée et utilisent le bois pour entretenir les feux de leurs forges.





Rocher des géants du givre



Rocher des géants des nuages

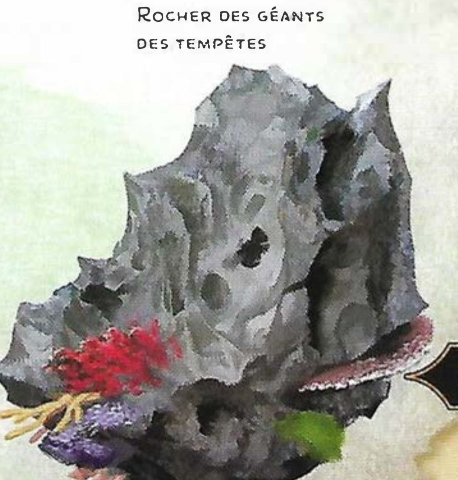


Rocher des géants du feu

Rocher des géants des collines



Rocher des géants des pierres



Rocher des géants des tempêtes

G

Les géants du feu évitent le froid autant que leurs cousins du givre la chaleur. Ils peuvent s'acclimater, non sans mal, aux environnements froids en gardant de grands feux allumés dans leurs âtres et en s'habillant de fourrures et d'épais vêtements de laine pour rester au chaud.

Experts en combat. Un géant du feu apprend, dès sa naissance, les traditions guerrières de son peuple. Au berceau, ses parents lui chantent des chants guerriers tandis qu'enfant il joue à la guerre avec ses camarades, en se lançant des rochers éruptifs qu'ils ramassent sur les berges des coulées de magma. Plus tard, l'entraînement formel au combat fait partie intégrante de la vie dans une forteresse des géants et dans leurs royaumes souterrains de fumée et de cendres. Les chants des géants du feu sont des odes décrivant les guerres gagnées et perdues, tandis que leurs danses sont des marches martiales dont les pas lourds résonnent dans toutes leurs salles enfumées, tels les coups de marteau des forgerons.

Tout comme les géants du feu se transmettent leurs connaissances artisanales de génération en génération, la renommée de leurs prouesses martiales ne provient pas de leur fureur sauvage et débridée, mais de leur discipline stricte et de leurs interminables entraînements. Les ennemis font l'erreur de sous-estimer les géants du feu lorsqu'ils constatent leur comportement violent. Ils découvrent souvent trop tard que ces géants vivent pour le combat et peuvent appliquer des tactiques élaborées.

Des seigneurs féodaux. Les humanoïdes ayant perdu une guerre contre les géants du feu deviennent des serfs à leur service. Ils travaillent dans les fermes et les champs à la périphérie de leurs forteresses et édifices. Ils élèvent le bétail et moissonnent les champs dont les récoltes reviennent presque exclusivement aux rois géants du feu.

Les artisans géants du feu travaillent par intuition et expérience et non en se référant à des écrits ou des formules arithmétiques. La plupart des géants considèrent cela comme des frivolités, mais certains gardent des esclaves versés en artisanat dans leur cour. Les serfs qui ne sont destinés ni à la cour ni aux champs (surtout les nains) sont emmenés dans les royaumes montagneux pour extraire le minerai et les pierres précieuses des profondeurs de la terre.

Les géants du feu situés en bas de l'ordning gèrent le minage des tunnels et, parmi les esclaves qui y travaillent, peu survivent à la pénibilité et aux dangers des travaux. Les géants du feu maîtrisent l'ingénierie du minage et l'extraction du minerai, mais ils préfèrent que leurs esclaves fassent le travail à leur place, quitte à ce qu'ils y perdent la vie.

Maîtres-artisans. Les géants du feu possèdent une réputation terrifiante quant à leur maîtrise de la guerre, à leurs conquêtes, ainsi qu'à leur capacité à incendier, piller et détruire. De tous les géants, ce sont eux qui produisent les plus grands artisans et artistes. Ils excellent au travail de la forge et de la fonte, de la pierre et des métaux, et la qualité de leurs œuvres se voit même dans leurs engins de destruction et leurs armes de guerre.

Les géants du feu aspirent à bâtir les forteresses les plus résistantes et les engins de siège les plus efficaces. Ils font des expériences sur des alliages qu'ils intègrent dans la forge des armures les plus solides, puis produisent des épées capables de les perforer. Un tel travail nécessite autant d'intelligence que de muscles et les géants du feu bien placés dans l'ordning sont souvent les membres les plus malins et les plus forts de leur race.

Géant du givre

Gigantesques pillards venus des régions glacées au-delà de toute terre civilisée, les géants du givre sont de féroces et robustes guerriers qui survivent grâce aux butins de leurs attaques et de leurs pillages. Ils respectent uniquement la force brute et l'expertise au combat et démontrent ces deux qualités en exhibant leurs balafres et leurs sinistres trophées prélevés sur les cadavres de leurs ennemis.

Cœurs de glace. Les géants du givre sont des créatures liées à la glace et la neige. Leur chevelure et leur barbe sont complètement blanches ou bleu clair, givrées et incrustées de stalactites cliquetantes. Leur peau est aussi bleue que la plus froide des glaces.

Les géants du givre vivent sur les hauts pics montagneux et dans des failles glaciaires où le soleil ne montre pas son visage doré en hiver. On ne récolte rien dans leurs régions verglacées et ils élèvent peu de bétail en dehors des bêtes qu'ils capturent après leurs pillages dans les terres civilisées. Ils chassent le gibier sauvage de la toundra et des montagnes, mais ne le cuisent pas, car la viande fraîche est déjà assez chaude à leur goût.

Les pillards des tempêtes. Les cors de guerre des géants du givre résonnent pour annoncer le début de la guerre au cœur du blizzard hurlant, lorsqu'ils sortent de leurs forteresses de glace et de leurs failles glaciaires. Et quand la tempête s'éclaircit, fermes et villages sont en ruine, et les corbeaux descendent se repaître des cadavres des créatures assez stupides ou malchanceuses pour se retrouver en travers de leur chemin.

Les auberges et les tavernes subissent le gros des dégâts: les géants vident leurs caves et emportent leurs tonneaux de bière et d'hydromel. Les forges sont également mises à sac et leurs réserves de fer et d'acier pillées. Curieusement, les propriétés des prêteurs sur gages et des citoyens fortunés restent intactes, car les pillards ne s'intéressent pas à l'argent ni aux babioles. Les géants du givre apprécient les pierres précieuses et les bijoux suffisamment grands pour qu'ils les remarquent et puissent les porter. Toutefois, ils conservent ces trésors pour les échanger avec d'autres géants aux talents supérieurs en matière de forge d'armes et d'armures métalliques.

Régner par la force. Les géants du givre respectent la force brute par-dessus tout et la place d'un géant du givre dans l'ordning dépend des démonstrations de sa puissance physique, telle qu'une musculature supérieure, des blessures subies lors de batailles de renom ou des trophées fabriqués à partir des cadavres d'ennemis tués. Les tâches telles que la chasse, l'éducation des enfants et l'artisanat sont confiées aux géants en fonction de leur robustesse et de leur force physique.

Quand les géants de clans différents se rencontrent et que leur statut n'est pas évident, ils luttent pour imposer leur domination. Ces rencontres peuvent ressembler à un festival pendant lequel les géants encouragent leurs champions en lançant des provocations et des défis effrontés. D'autres fois, la cérémonie informelle peut tourner à la mêlée générale et chaotique où les membres des deux clans se jettent les uns sur les autres, en déracinant les arbres, en brisant la couche de glace des lacs gelés et en provoquant des avalanches le long de flancs de montagne enneigés.

Faites la guerre, pas des objets. Même si les géants du givre considèrent que la confection de produits artisanaux n'est pas digne d'eux, la sculpture et le travail du cuir sont des artisanats reconnus. Ils confectionnent des vêtements avec les peaux et les os des animaux et sculptent les os ou l'ivoire pour en faire des bijoux et des poignées d'armes et d'outils. Ils recyclent les armes et armures de leurs ennemis de taille inférieure, nouent plusieurs boucliers les uns aux autres pour en faire une armure d'écailles et attachent des lames d'épée à des manches de bois pour en faire des lances suffisamment grandes pour qu'ils puissent les manier. Les plus grands trophées de combat sont prélevés sur les dragons vaincus et les plus grands jarls géants du froid portent une armure d'écailles de dragon ou manient des pics et des maillets fabriqués avec les crocs et les griffes de ces créatures.

« Et c'est ici qu'est tombé Angerroth le barbare contre la horde des géants. Ses ossements sont sous le rocher que vous pouvez voir là-bas. »

— La guerre des Géants racontée par le sage Zélane d'Istivin

Géants des nuages

Les géants des nuages vivent dans l'extravagance au-dessus du monde et se sentent peu concernés, tout au plus amusés, par la détresse des autres races. Ils sont musculeux, ont la peau bleue et des cheveux bleus ou argentés.

Grands et forts. Les géants des nuages sont disséminés aux quatre vents et occupent de vastes régions partout dans le monde. En cas d'urgence, les familles éparses de géants des nuages se rassemblent pour former un clan unifié. Ce rassemblement prend toutefois presque toujours un peu de temps.

Harmonisés avec la magie de leurs domaines aériens, les géants des nuages peuvent se transformer en brume et créer d'épaisses nappes de brouillard. Ils vivent dans les anciens fiefs de leur empire : dans des châteaux bâtis au sommet de hautes montagnes ou sur des nuages solidifiés. On aperçoit parfois ces nuages magiques passer dans le ciel, derniers vestiges des empires perdus des géants.

Lanceurs de sorts plus efficaces que la plupart des autres géants, certains géants des nuages peuvent contrôler le climat, déclencher des orages et faire souffler le vent presque aussi bien que leurs cousins, les géants des tempêtes.

Des princes fortunés. Même si, dans l'ordning, les géants des nuages sont en dessous des géants des tempêtes, ces derniers sont des reclus qui se mêlent rarement aux autres géants, c'est pourquoi nombre de géants des nuages considèrent que leur statut et leur pouvoir sont supérieurs à ceux de toutes les autres races de géants. Ils ordonnent aux géants inférieurs de leur rapporter des richesses et des œuvres d'art, embauchent des géants du feu forgerons et artisans, et des géants du givre pour tuer et piller en leur nom. Les géants des collines peu éclairés leur servent de brutes et de chair à canon, et ils les font parfois combattre pour le plaisir. Un géant des nuages peut ordonner à des géants des collines ou du givre de piller les régions alentour colonisées par des humanoïdes, telle une taxe à payer en échange de sa bienveillance constante.

Sur leurs sommets montagneux et leurs nuages solidifiés, les géants des nuages entretiennent d'extraordinaires jardins dans lesquels poussent des raisins aussi gros que des pommes, des pommes aussi grosses que des citrouilles et des citrouilles de la taille d'un chariot. Des graines provenant de ces jardins se sont éparpillées et sont à l'origine d'histoires, dans le royaume des mortels, à propos de fruits de la taille d'une petite maison et de haricots magiques.

À l'identique des nobles humanoïdes qui installent des nids pour leurs faucons de chasse, les géants des nuages apprécient les griffons, les pérytons et les vouivres qu'ils dressent pour en faire des animaux de proie volants. Ces créatures patrouillent également de nuit dans leurs jardins, aux côtés de prédateurs dressés comme des hibours et des lions.

Les enfants du Filou. Le dieu protecteur et père des géants des nuages est Memnor le Filou, la plus intelligente et la plus rusée des divinités des géants. Les géants des nuages s'alignent sur les aspects et les exploits de Memnor qu'ils admirent par-dessus tout. Les géants des nuages maléfiques tentent de se montrer aussi sournois et égoïstes que lui et les géants des nuages bienveillants aussi intelligents et beaux parleurs. Les membres d'une même famille adoptent généralement le même comportement.

Richesses et pouvoir. Un géant des nuages gagne son rang au sein de l'ordning grâce aux trésors qu'il amasse, aux richesses dont il se pare et aux cadeaux qu'il offre aux autres géants des nuages. Les décorations extravagantes portées par un géant des nuages ou placées dans sa demeure doivent également être jolies ou merveilleuses. Des sacs remplis d'or ou de gemmes sont moins précieux aux yeux d'un géant des nuages que les bijoux qu'il est possible de confectionner avec ces matériaux. Tous ces trésors augmentent ainsi l'estime que l'on porte à son foyer.

Au lieu de se voler des trésors ou de se battre pour se les accaparer, les géants des nuages jouent beaucoup et prennent beaucoup de risques pour augmenter les gains. Ils parient souvent sur l'issue d'événements sur lesquels ils n'ont aucun contrôle, souvent sur la vie ou la mort de créatures inférieures. Les rangs dans l'ordning et des sommes énormes se gagnent et se perdent suite à des paris concernant l'aboutissement de manœuvres militaires mises en œuvre par des nations d'humanoïdes. Le géant qui intervient dans un conflit perd son pari, mais une telle supercherie est considérée comme de la triche uniquement s'il se fait prendre, sinon, c'est de la ruse et cela fait honneur à Memnor.

Géant des pierres

Les géants des pierres sont des créatures solitaires, calmes et paisibles tant qu'on les laisse tranquilles. Leur peau grise comme le granit, leur silhouette émaciée et leurs yeux noirs et enfoncés leur donnent un air sévère. Ce sont des créatures qui vivent à l'abri des regards, sans jamais rien montrer de leur vie ou de leur art.

Habitants d'un monde de pierre. Les géants des pierres vivent dans des grottes isolées. Les réseaux de cavernes sont leurs villages, les tunnels de roche leurs routes et les rivières souterraines leurs cours d'eau. Les chaînes montagneuses reculées sont leurs continents, avec de vastes étendues de terre entre chacune d'elles qu'ils voient comme des océans et qu'ils traversent rarement.

Dans leurs sombres et paisibles cavernes, les géants des pierres taillent la roche, sans dire un mot, pour lui donner une forme élaborée. Ils mesurent le passage du temps par l'écho des gouttes d'eau s'écoulant dans leurs bassins souterrains. Dans les salles les plus profondes de leurs communautés, à l'écart du piaillement des chauves-souris ou de la cadence des pas des ours des cavernes qui accompagnent leurs patrouilles, se trouvent des lieux sacrés où règnent un silence et une obscurité absolus. Dans ces cathédrales excavées aux arcs-boutants et aux colonnes d'une beauté dépassant celle des









Géant des collines 4,90 mètres

Géant du feu 5,50 mètres

Géant des pierres 5,50 mètres

Géant du givre 6,40 mètres

Géant des nuages 7,30 mètres

Géant des tempêtes 7,90 mètres

sculptures de pierre légendaires réalisées par les nains, la pierre revêt ses qualités les plus sacrées.

Sculpteurs et prophètes. Pour les géants des pierres, le sens artistique est la plus grande des qualités. Ils créent des peintures murales complexes, qui s'étendent sur plusieurs parois cavernicoles, et se consacrent à diverses disciplines artistiques. Ils considèrent la sculpture sur pierre comme la plus importante de ces activités.

Les géants des pierres aiment donner naissance à des formes à partir d'un bloc de pierre brute, car ils pensent que le fruit de leur travail est une révélation inspirée par leur dieu, Skoraeus Os-de-Pierre. Les géants nomment leurs sculpteurs les plus talentueux au rang de chef, de chaman et de prophète. Lorsqu'ils pratiquent leur art, les mains bénies de ces géants sont celles de leur dieu.

Des athlètes gracieux. Malgré leur taille et leur musculature imposantes, les géants des pierres sont agiles et gracieux. Les bons lanceurs de rochers se voient conférer des positions de haut rang dans l'ordning des géants. Ils comparent et démontrent leur talent en lançant et en rattrapant d'énormes rochers. Ces géants se battent en première ligne quand la tribu doit défendre ses demeures ou attaquer ses ennemis. Toutefois, même au combat, l'art reste primordial. Un géant des pierres qui lance un rocher n'accomplit pas qu'un simple exploit de force brute, mais un geste athlétique et esthétique éblouissant.

Rêveurs sous le ciel. Les géants des pierres voient le monde à l'extérieur de leurs demeures souterraines comme le domaine des rêves où rien n'est vrai ni réel. Ils se comportent dans la réalité comme le font les humanoïdes lorsqu'ils rêvent. Ils ne prêtent donc pas attention aux conséquences de leurs actes et ne croient jamais vraiment à ce qu'ils voient ou entendent. Une promesse faite n'a pas vraiment besoin d'être tenue. On peut insulter sans s'excuser. Et il ne sert à rien de culpabiliser lorsqu'on met à mort des proies ou des créatures douées de conscience dans le monde des rêves sous le ciel.

Les géants des pierres sans grâce athlétique ni compétence artistique vivent en marge de leur société et font office de gardes frontaliers ou de chasseurs parcourant de grandes distances. Quand des intrus s'aventurent trop profondément dans le territoire montagneux d'un clan de géants des pierres, ces gardes les accueillent en leur lançant des rochers et plusieurs salves d'éclats de pierre. Les survivants de ces rencontres racontent ensuite leurs histoires à propos de la violence des géants des pierres, sans jamais se rendre compte à quel point ces brutes vivant dans le monde factice des rêves ne ressemblent en rien à leurs frères artistes et paisibles.

Dieux des géants

Quand les antiques empires des géants sont tombés, Annam, le père de tous les géants, a quitté le monde et abandonné ses enfants. Il s'est juré de ne plus leur prêter attention, à moins qu'ils ne parviennent à restaurer leur gloire en régnant sur le monde, puisque ce rôle leur revient de droit. Par conséquent, les géants ne prient plus Annam mais ses enfants divins, ainsi qu'un ensemble de héros et de scélérats quasi divins qui forment le panthéon des géants.

Parmi ces dieux, les enfants d'Annam sont les plus importants. Chacun de ses fils représente un type de géant : Stronmaus pour les géants des tempêtes, Memnor pour les géants des nuages, Skoraeus Os-de-Pierre pour les géants des pierres, Thrym pour les géants du givre, Surtur pour les géants du feu et Grolantor pour les géants des collines. Tous les géants n'adorent toutefois pas systématiquement la principale divinité de leur race. Beaucoup de géants des nuages bienveillants refusent de vouer un culte au malhonnête Memnor et un géant des tempêtes qui vit dans les montagnes glacées du nord peut rendre hommage à Thrym au lieu de Stronmaus. Certains géants apprécient plus particulièrement les filles d'Annam, dont Hiatea, la chasseresse et la gardienne du foyer, Iallanis, la déesse de l'amour et de la paix, et Diancastra, une arnaqueuse arrogante et impétueuse.

Certains géants se détournent de ces dieux et succombent à l'attrait des cultes démoniaques pour rendre hommage à Baphomet ou Kostchtchie. Vouer un culte à ces démons ou à toute autre divinité non géante est un péché inexcusable envers l'ordning qui jette presque à coup sûr l'opprobre sur le paria.

Géant des tempêtes

Les géants des tempêtes sont des prophètes méditatifs qui vivent dans des régions très à l'écart des civilisations des mortels. La plupart ont la peau et des cheveux clairs, gris et violacés, et des yeux émeraude étincelants. Rares sont les géants des tempêtes à la peau violette, avec des cheveux violets foncés ou noirs bleutés et des yeux gris argentés ou violets. Ils sont bienveillants et sages, mais leur furie peut sceller le destin de milliers victimes s'ils se mettent en colère.

Des rois-prophètes distants. Les géants des tempêtes vivent dans des refuges isolés si loin au-dessus de la surface ou sous la mer que la plupart des créatures ne peuvent les atteindre. Certains établissent leur domaine dans des châteaux bâtis sur des nuages situés si haut que les dragons en vol sont à peine visibles en dessous. D'autres vivent tout en haut de montagnes dont le sommet perce la voûte nuageuse. D'autres encore occupent des palais recouverts d'algues et de corail au fond des océans ou dans d'austères forteresses construites dans des failles sous-marines.

Des oracles indifférents. Les géants des tempêtes se souviennent de la gloire des antiques empires des géants établis par le dieu Annam. Ils cherchent à restaurer tout ce qu'ils ont perdu lors de la chute de ces empires. Ils ne rivalisent pas pour améliorer leur statut au sein de l'ordning, mais passent les longs siècles de leur existence à méditer, coupés du monde, à observer les cieux étoilés et les abysses à l'affût de signes, de symboles et de présages envoyés par Annam.

Les géants des tempêtes perçoivent les évènements du monde dans leur globalité. Ils peuvent prédire l'ascension et la chute de rois et d'empires, le début et la fin de désastres et de périodes heureuses, et découvrir une logique entre divers évènements sans lien apparent. En décryptant les présages et en prophétisant, les géants des tempêtes découvrent de grands secrets jusqu'alors inconnus et des connaissances précieuses tombées dans l'oubli.

Les rois se lèveront puis chuteront, des guerres seront perdues et gagnées, le bien et le mal se livreront bataille. Les géants des tempêtes ont observé ces évènements, comme le font les dieux des mortels durant plusieurs générations, et savent que toute intervention est inutile. Il arrive toutefois qu'un géant des tempêtes révèle volontairement certains secrets à des créatures bien intentionnées qui cherchent à le rencontrer dans son domaine reculé avec un objectif précis en tête. Ces créatures doivent cependant s'exprimer et se comporter avec respect, car un géant des tempêtes en colère est une force de destruction totale.

Vies solitaires. Les géants des tempêtes communiquent rarement entre eux. Ils le font le plus souvent pour comparer les signes et les présages ou pour se faire la cour, ce qui est encore plus rare. Les parents restent ensemble pour élever un enfant jusqu'à l'âge adulte, puis retournent à la vie de solitude et de réclusion qu'ils aiment tant.

Certaines cultures humanoïdes vouent un culte aux géants des tempêtes comme elles le font pour les dieux mineurs, ce qui aboutit à la création de mythes et d'histoires narrant les exploits et les vastes connaissances des géants. Un géant des tempêtes obéit toutefois aux préceptes que lui dicte sa conscience et non pas aux lois ou codes d'honneur établis par une quelconque civilisation. Ainsi, un géant des tempêtes qui succombe à l'avarice ou qui prend goût au pouvoir, même le plus insignifiant, peut rapidement devenir une effroyable menace.



Géant des collines

Géant de Très Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 105 (10d12 + 40)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	5 (−3)	9 (−1)	6 (−2)

Compétence Perception +2
Sens Perception passive 12
Langue géant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec sa massue.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 18 (3d8+5) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10+5) dégâts contondants.

Géant du feu

Géant de Très Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 162 (13d12 + 78)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (−1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +10, Cha +5
Compétences Athlétisme +11, Perception +6
Immunité contre les dégâts de feu
Sens Perception passive 16
Langue géant
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec son épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 28 (6d6+7) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +11 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 29 (4d10+7) dégâts contondants.





Géant du givre

Géant de Très Grande taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure composite)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +3, Cha +4
Compétences Athlétisme +9, Perception +3
Immunité contre les dégâts de froid
Sens Perception passive 13
Langue géant
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec sa hache à deux mains.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 25 (3d12+6) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 28 (4d10+6) dégâts contondants.

Géant des nuages

Géant de Très Grande taille, Neutre Bon (50%) ou Neutre Mauvais (50%

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d12 + 96)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +7, Cha +7
Compétences Perception +7, Perspicacité +7
Sens Perception passive 17
Langues commun, géant
Dangerosité 9 (5000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du géant est le Charisme. Le géant peut lancer les sorts suivants de manière inn
sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, lumière, nappe de brouillard*
3/jour chacun : *léger comme une plume, pas brumeux, télékinésie,*
1/jour chacun : *contrôle du climat, forme gazeuse*

Odorat aiguisé. Le géant est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de morgenstern.

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d8+8) dégâts perforants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +12 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 30 (4d10+8) dégâts contondants.





Géant des pierres

Géant de Très Grande taille, Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (−1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +8, Sag +4
Compétences Athlétisme +12, Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue géant
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le géant est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec sa massue.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8+6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 28 (4d10+6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 pour ne pas être jetée à terre.

Réactions

Réception de rocher. Si quelqu'un lance un rocher ou un objet similaire sur le géant, ce dernier peut le rattraper et éviter les dégâts contondants qu'il aurait dû infliger à condition de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10.

Géant des tempêtes

Géant de Très Grande taille, Chaotique Bon

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 230 (20d12 + 100)
Vitesse 15 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +14, Con +10, Sag +9, Cha +9
Compétences Arcanes +8, Athlétisme +14, Histoire +8, Perception +9
Résistance aux dégâts de froid
Immunité contre les dégâts de foudre et de tonnerre
Sens Perception passive 19
Langues commun, géant
Dangerosité 13 (10000 PX)

Amphibie. Le géant peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du géant est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts 17). Le géant peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, léger comme une plume, lévitation, lumière*
3/jour chacun : *contrôle du climat, respiration aquatique*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec son épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 30 (6d6+9) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +14 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 35 (4d12+9) dégâts contondants.

Frappe foudroyante (Recharge 5–6). Le géant lance un éclair magique sur un point situé dans son champ de vision à 150 mètres ou moins. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de ce point doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Celles qui échouent subissent 54 (12d8) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.



Gith

Les belliqueux githyankis et les contemplatifs githzeraïs forment un peuple divisé : deux cultures qui se méprisent au plus haut point. Avant de devenir des githyankis ou des githzeraïs, ces créatures formaient une seule et même race asservie par les flagelleurs mentaux. Malgré leurs nombreuses tentatives pour renverser leurs maîtres, leurs rébellions ont toutes échoué jusqu'au moment où s'est levé un grand chef, une femme nommée Gith.

Suite à de nombreuses effusions de sang, Gith et ses fidèles ont échappé au joug de leurs maîtres illithids, mais un autre chef nommé Zerthimon est apparu suite aux combats. Il a remis en cause les motivations de Gith en déclarant que son règne militaire sévère et son désir de vengeance ne représentaient guère plus qu'une autre forme d'esclavage pour son peuple. Ce différend a scindé les fidèles des deux chefs en deux camps et ils sont finalement devenus les membres de deux races dont l'inimitié est toujours d'actualité.

Personne ne sait si ces grandes créatures émaciées étaient pacifiques ou sauvages, cultivées ou primitives, avant que les flagelleurs ne les asservissent et ne les transforment. Même le nom d'origine de leur race n'a pas survécu à ces temps anciens.

Githyanki

Les githyankis pillent d'innombrables mondes en les prenant d'assaut à bord de leurs navires astraux ou sur le dos de leurs dragons rouges. Plumes, perles et pierres précieuses ornent leurs armures et leurs armes, notamment les légendaires épées d'argent avec lesquelles ils lacèrent leurs ennemis. Depuis qu'ils ont échappé au joug des flagelleurs mentaux, les githyankis sont devenus des conquérants impitoyables gouvernés par Vlaakith, leur terrifiante reine-liche.

Pillards astraux. Les githyankis méprisent toutes les races et lancent des attaques dévastatrices depuis leurs places fortes dans le plan astral sur les régions les plus lointaines du multivers. La guerre est l'ultime expression de la culture githyanki et leurs yeux noirs n'expriment aucune pitié. Après un assaut, ils laissent aux survivants défaits juste assez de nourriture et de ressources pour survivre. Les githyankis reviennent plus tard vers leurs adversaires conquis et pillent leurs ressources encore et encore.

Disciples de Gith. Dans leur langue, githyanki signifie « disciples de Gith ». Grâce à l'aide de Gith, les githyankis ont développé une société militariste stratifiée et basée sur un strict système de castes. Cette société est entièrement vouée aux combats perpétuels engagés contre les victimes et les ennemis jurés de leur race. Quand leur chef Gith a rendu l'âme, Vlaakith, sa conseillère morte-vivante, l'a remplacée. La reine-liche a alors interdit toute religion, à l'exception des cultes voués à sa personne.

De tous leurs ennemis, les githyankis haïssent en premier lieu leurs anciens maîtres, les flagelleurs mentaux. Leurs semblables, les githzeraïs, occupent la deuxième place. Les githyankis, dont l'orgueil et la xénophobie définissent l'opinion sur les races inférieures, traitent toutes les autres créatures avec dédain.

Les épées d'argent. Autrefois, les chevaliers gith forgeaient des armes spécialement conçues pour combattre leurs maîtres flagelleurs mentaux. Ces épées d'argent canalisent la force de volonté de ceux qui les manient et infligent des dégâts physiques, mais aussi psychiques. Un githyanki peut être adoubé chevalier uniquement s'il parvient à maîtriser la discipline très particulière nécessaire pour matérialiser une telle lame. Une épée d'argent est l'équivalent d'une épée à deux mains et bénéficie des propriétés d'une *épée à deux mains +3* entre les mains de son créateur.

Aux yeux des githyankis, chaque épée d'argent est une relique inestimable et une véritable œuvre d'art. Les chevaliers githyankis pourchassent et détruisent toute créature autre qu'un githyanki qui ose porter ou manier une telle arme afin de la ramener auprès des siens.

Chevaucheurs de dragons rouges. Gith s'est mise en quête d'alliés lors du soulèvement contre les illithids. Vlaakith, sa conseillère, plaisait à Tiamat, la déesse des dragons maléfiques, et Gith s'est aventurée dans les Neufs Enfers pour la rencontrer. Seule Tiamat sait à présent ce dont elles ont convenu, mais Gith est revenue sur le plan astral avec Ephelomon, le consort dragon rouge de la Reine draconique, qui a déclaré que les siens seraient à jamais les alliées des githyankis. Tous les dragons rouges ne respectent pas les termes de cette alliance conclue il y a longtemps, mais la plupart ne considèrent pas, tout du moins, les githyankis comme leurs ennemis.

Des avant-postes dans le royaume des mortels. Étant donné que les créatures qui vivent sur le plan astral ne vieillissent pas, les githyankis ont installé des crèches dans des zones reculées du plan matériel pour y élever leurs enfants. Ces crèches font également office d'écoles militaires où les jeunes githyankis apprennent à maîtriser leurs capacités martiales et psychiques. Quand un githyanki atteint l'âge adulte et tue un flagelleur mental au cours d'un rite de passage sacré, on l'autorise à rejoindre son peuple dans le plan astral.

Githzeraï

Philosophes rigoureux et ascètes austères, les githzeraïs mènent une vie strictement ordonnée. Maigres et musclés, ils portent des vêtements simples et dénués de tout ornement, gardent leurs projets secrets et ne font confiance à personne en dehors des leurs. Depuis qu'ils ont tourné le dos à leurs belliqueux frères githyankis, les githzeraïs maintiennent un style de vie stricte et monastique sur des îles où règne l'ordre dans les Limbes, une vaste mer chaotique.

Adeptes psioniques. Les ancêtres des githzeraïs se sont adaptés à l'environnement psychique autrefois imposé par leurs maîtres illithids qui les a transformés. En suivant les enseignements de Zerthimon qui a demandé à son peuple de délaisser les ambitions belliqueuses de Gith, les githzeraïs ont consacré leur énergie mentale à la création de barrières physiques et psychiques destinées à les protéger des attaques psychiques ou autres. Le combat est une affaire personnelle pour un githzeraï. Ils utilisent leur esprit pour hébéter et immobiliser leurs adversaires, ce qui facilite ensuite les représailles physiques.

L'ordre au milieu du chaos. Les githzeraïs vivent volontairement au cœur du chaos absolu des Limbes, un plan lunatique et changeant que les esprits des githzeraïs suffisamment forts peuvent façonner et soumettre. Les Limbes forment un maelström de matière et d'énergie primitives, un chaos orageux de roche et de terre traversé par des torrents de liquide trouble, balloté par des vents puissants, noirci par le feu et refroidi par d'écrasants murs de glace.

Les forces des Limbes réagissent toutefois à la conscience. En exploitant les pouvoirs de leur esprit, les githzeraïs domptent les éléments chaotiques du plan en façonnant des formes durables et fixes et en créant des oasis et des sanctuaires au sein du maelström.

Les monastères fortifiés des githzeraïs tiennent résolument tête au chaos environnant, imperméables aux turbulences de leur environnement grâce à la volonté des githzeraïs. Chaque monastère est supervisé par des moines qui imposent un emploi du temps strict composé de psalmodies, de repas, d'entraînements aux arts martiaux et de dévotions en accord avec la philosophie des moines. Derrière leurs murs psioniquement fortifiés, les githzeraïs se consacrent à la méditation, à l'apprentissage, au pouvoir psionique, à l'ordre et à la discipline, avant toute autre chose.

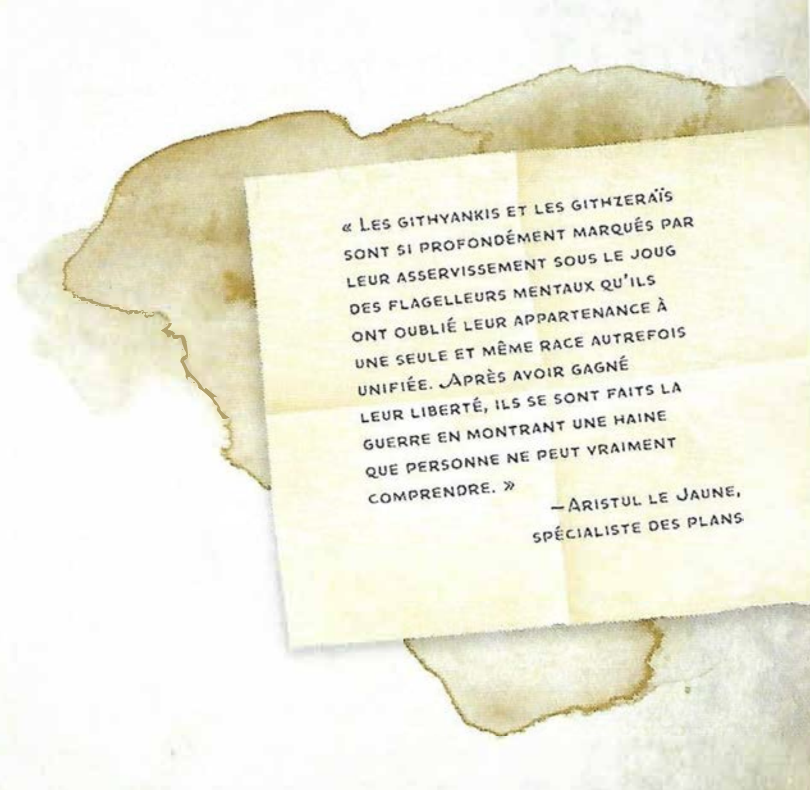
La hiérarchie sociale des githzeraïs se base sur le mérite. Ainsi, les enseignants les plus sages et les githzeraïs les plus talentueux en matière de combat physique et mental deviennent des chefs. Les githzeraïs révèrent les grands héros et les enseignants du passé, et tentent d'égaler les qualités de ces personnalités dans leur vie quotidienne.

Disciples de Zerthimon. Les githzeraïs révèrent Zerthimon, le fondateur de leur race. Bien que Gith a libéré son peuple, Zerthimon l'a trouvée indigne de le diriger. Il estimait que son bellicisme allait bientôt faire d'elle un tyran aussi néfaste que les flagelleurs mentaux.

Les habiles moines githzeraïs qui appliquent de manière exemplaire les enseignements et les principes de Zerthimon sont appelés des zerths. Ces moines, redoutables et disciplinés, peuvent déplacer leur corps d'un plan vers un autre en utilisant le seul pouvoir de leur esprit.

Au-delà des Limbes. Les githzeraïs ont rarement à faire avec les royaumes au-delà des Limbes, mais les moines expérimentés d'autres races cherchent parfois un monastère githzeraï et tentent de s'y faire admettre en tant qu'élèves. Il arrive plus rarement qu'un maître githzeraï établisse un monastère secret sur le plan matériel pour former les jeunes githzeraïs ou pour transmettre la philosophie et les enseignements de Zerthimon.

Vu leur discipline, les githzeraïs n'ont jamais oublié leur long emprisonnement sous le joug des flagelleurs mentaux. En guise de dévotion spéciale, ils organisent un *rrakkma* – un groupe chassant l'illithid – qu'ils envoient vers les autres plans et qui ne peut revenir au monastère qu'après avoir tué au moins autant d'illithids qu'il y a de chasseurs au sein du groupe.





Guerrier githyanki

Humanoïde (gith) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 49 (9d8 + 9)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +3, Int +3, Sag +3
Sens Perception passive 11
Langue gith
Dangerosité 3 (700 PX)

Incantation innée (psionique). La caractéristique d'incantation innée du githyanki est l'Intelligence. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *main du mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *non-détection* (sur lui uniquement), *pas brumeux, saut*

Actions

Attaques multiples. Le githyanki effectue deux attaques avec son épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts psychiques.

Chevalier githyanki

Humanoïde (gith) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 91 (14d8 + 28)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +5, Int +5, Sag +5
Sens Perception passive 12
Langue gith
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Incantation innée (psionique). La caractéristique d'incantation innée du githyanki est l'Intelligence (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 13, +5 pour toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *main du mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *langues, non-détection* (soi-même uniquement), *pas brumeux, saut*
1/jour chacun : *changement de plan, télékinésie*

Actions

Attaques multiples. Le githyanki effectue deux attaques avec son épée à deux mains d'argent.

Épée à deux mains d'argent. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6+6) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts psychiques. Cette une attaque d'arme magique. En cas de coup critique réussi contre une cible dans un corps astral (comme avec le sort *projection astrale*), le githyanki peut trancher la corde d'argent qui la relie à son corps physique au lieu d'infliger des dégâts.

Zerth githzeraï

Humanoïde (gith) de taille Moyenne, Loyal Neutre

Classe d'armure 17
Points de vie 84 (13d8 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +7, Int +6, Sag +6
Compétences Arcanes +6, Perception +6, Perspicacité +6
Sens Perception passive 16
Langue gith
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Défense psychique. Si le githzeraï ne porte aucune armure et ne manie aucun bouclier, son modificateur de Sagesse est inclus dans sa CA.

Incantation innée (psionique). La caractéristique d'incantation innée du githzeraï est la Sagesse (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *main du mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *bouclier, léger comme une plume, saut, voir l'invisible*
1/jour chacun : *assassin imaginaire, changement de plan*

Actions

Attaques multiples. Le githzeraï effectue deux attaques à mains nues.

Attaque à mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants plus 13 (3d8) dégâts psychiques. C'est une attaque d'arme magique.

Moine githzeraï

Humanoïde (gith) de taille Moyenne, Loyal Neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +3, Dex +4, Int +3, Sag +4
Compétences Perception +4, Perspicacité +4
Sens Perception passive 14
Langue gith
Dangerosité 2 (450 PX)

Défense psychique. Si le githzeraï ne porte aucune armure et ne manie aucun bouclier, son modificateur de Sagesse est inclus dans sa CA.

Incantation innée (psionique). La caractéristique d'incantation innée du githzeraï est la Sagesse. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *main du mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *bouclier, léger comme une plume, saut, voir l'invisible*

Actions

Attaques multiples. Le githzeraï effectue deux attaques à mains nues.

Attaque à mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts contondants plus 9 (2d8) dégâts psychiques. C'est une attaque d'arme magique.





Gnolls

Les gnolls sont des humanoïdes sauvages qui attaquent sans prévenir les communautés le long des frontières et en périphérie de la civilisation, en massacrant leurs habitants pour dévorer leurs chairs.

Des origines démoniaques. L'origine des gnolls remonte à la période où le seigneur démon Yeenoghu avait trouvé un moyen de rejoindre le plan matériel pour y déchaîner tout sa fureur. Des meutes de hyènes ordinaires suivaient dans son sillage pour se repaître des restes des cadavres qu'il laissait. Ces hyènes sont devenues les premiers gnolls et ont paradé derrière Yeenoghu jusqu'à ce qu'il soit banni de force dans les Abysses. Les gnolls se sont ensuite dispersés partout dans le monde et sont un constant rappel de la redoutable puissance démoniaque.

Des destructeurs nomades. Les gnolls sont dangereuses, car ils frappent au hasard. Ils surgissent de nulle part, pillent et massacrent, puis rejoignent une autre destination. Ils attaquent comme une nuée de sauterelles, pillent les communautés et ne laissent dans leur sillage que bâtiments en ruine, cadavres rongés et terres souillées. Les gnolls s'en prennent de préférence à des cibles faciles. Les soldats en armure retranchés dans un château fortifié résisteront sans problème à une horde de gnolls déchaînés, tandis que les villages, les villes et les fermes alentours seront incendiés, leurs habitants massacrés et dévorés.

Les gnolls construisent rarement des structures permanentes et ne fabriquent rien de durable. Ils ne forgent ni arme ni armure, mais récupèrent ces objets sur les cadavres de leurs victimes, en attachant les oreilles, les dents, les scalps et autres trophées sur leurs armures composites.

Soif de sang. Il n'y a ni bonté ni compassion dans le cœur d'un gnoll. Comme les démons, les gnolls n'ont rien d'apparenté à une conscience et il est impossible de leur apprendre à mettre de côté leurs tendances destructrices ou de les obliger à le faire. La soif de sang effrénée des gnolls attise l'inimitié de tous et ils se battent entre eux quand ils n'ont aucun adversaire en commun. Même le plus sauvage des orcs évite toute alliance avec des gnolls.

Chef de meute gnoll

Le gnoll dominant d'un groupe est le chef de meute qui règne par la force et la ruse. Un chef de meute s'empare des meilleures prises en matière de butin, de nourriture, de babioles précieuses et d'objets magiques. Il orne son corps de piercings douloureux et de trophées grotesques, et sa fourrure de symboles démoniaques dans l'espoir que Yeenoghu le rende invulnérable.

Croc de Yeenoghu gnoll

Les gnolls fêtent leurs victoires en accomplissant des rituels démoniaques et en faisant des offrandes sanglantes en l'honneur de Yeenoghu. Le seigneur démon récompense parfois ses adorateurs en autorisant un esprit démoniaque à prendre possession du corps de l'un d'eux. Ainsi marqué comme l'un des favoris de Yeenoghu, cet hôte chanceux devient un croc de Yeenoghu, un élu du Seigneur gnoll. Comme Yeenoghu lorsqu'il a créé les premiers gnolls, une hyène qui dévore le cadavre d'un ennemi vaincu par un croc subit une horrible transformation et devient un gnoll adulte. En fonction du nombre de hyènes présentes dans la région, un croc de Yeenoghu peut ainsi accroître de manière effrayante la population de gnolls. Débusquer et tuer le croc est le seul moyen de contenir cet accroissement.



Gnoll

Humanoïde (gnoll) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue gnoll
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Déchaîné. Quand le gnoll réduit les points de vie d'une créature à 0 suite à une attaque au corps à corps lors de son tour, il peut effectuer une action bonus pour se déplacer sur une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 6 (1d8+2) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains en effectuant une attaque au corps à corps.

Arc long. *Arme d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Chef de meute gnoll

Humanoïde (gnoll) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 49 (9d8 + 9)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue gnoll
Dangerosité 2 (450 PX)

Déchaîné. Quand le gnoll réduit les points de vie d'une créature à 0 suite à une attaque au corps à corps lors de son tour, il peut effectuer une action bonus pour se déplacer sur une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Attaques multiples. Le gnoll effectue deux attaques, avec sa coutille ou son arc long, et utilise, si possible, son action incitation au saccage.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts tranchants.

Arc long. *Arme d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Incitation au saccage (Recharge 5–6). Une créature située à 9 mètres ou moins du gnoll dans son champ de vision peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque au corps à corps si elle entend le gnoll et possède le trait déchaîné.

Croc de Yeenoghu gnoll

Humanoïde (gnoll) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14 (armure de peau)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2, Cha +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues abyssal, gnoll
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Déchaîné. Quand le gnoll réduit les points de vie d'une créature à 0 suite à une attaque au corps à corps lors de son tour, il peut effectuer une action bonus pour se déplacer sur une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Attaques multiples. Le gnoll effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas subir 7 (2d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.





Gnome des profondeurs (svirfneblin)

Les gnomes des profondeurs, ou svirfneblins, vivent bien en dessous de la surface du monde, dans des galeries sinueuses et des cavernes sculptées. Ils survivent grâce à leur grande discrétion, à leur intelligence et leur ténacité. Leur peau grise leur permet de se fondre dans leur environnement de pierre. Ils sont aussi étonnamment denses et forts pour leur taille. Un adulte moyen pèse entre 50 et 60 kilos pour une taille de 90 centimètres.

Une enclave typique de svirfneblins abrite plusieurs centaines de gnomes des profondeurs protégés par d'épaisses fortifications. Des tunnels secrets permettent d'entrer et de sortir du lieu, et les gnomes des profondeurs les utilisent pour évacuer l'enclave si elle est attaquée.

Des rôles établis en fonction du sexe. Les hommes sont chauves tandis que les femmes ont des cheveux gris et filasse. Par tradition, les femmes gèrent les enclaves tandis que les hommes passent au peigne fin la périphérie à la recherche d'ennemis et de dépôts de pierres précieuses.

Extracteurs de pierres précieuses. Les svirfneblins aiment les jolies pierres précieuses, surtout les rubis qu'ils extraient des profondes mines de l'Ombreterre. Cette recherche de gemmes aboutit souvent à des conflits avec les tyrannœils, les drows, les kuo-toas, les duergars et les flagelleurs mentaux. De tous leurs ennemis naturels, les gnomes des profondeurs craignent et méprisent par-dessus tous les meurtriers drows adorateurs de démons.

Amis de la terre. On rencontre souvent des gnomes des profondeurs en compagnie de créatures originaires du plan élémentaire de la terre. Certains svirfneblins savent convoquer ces créatures. Les créatures de la terre protègent les communautés de svirfneblins, surtout des xorns engagés contre les pierres précieuses dont ils sont friands.

Gnome des profondeurs (svirfneblin)

Humanoïde (gnome) de Petite taille, Neutre Bon

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 16 (3d6 + 6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (–1)

Compétences Discrétion +4, Investigation +3, Perception +2
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues commun des profondeurs, gnome, terreux
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le gnome est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du gnome est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le gnome peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *non-détection* (soi-même uniquement)
1/jour chacun : *cécité/surdité, déguisement, flou*

Ruse gnome. Le gnome est avantagé lors des jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

Actions

Pic de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Fléchette empoisonnée. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Gobelins

Les gobelins sont de petits humanoïdes égoïstes au cœur noir qui établissent leurs repaires dans des grottes, des mines abandonnées, des donjons pillés et d'autres sites lugubres. Pris individuellement, les gobelins sont faibles, mais ils se regroupent en nombre et forment parfois des groupes d'une taille écrasante. Ils briguent le pouvoir et abusent régulièrement de leur autorité dès qu'ils l'obtiennent.

Gobelinoïdes. Les gobelins font partie d'une famille de créatures appelées gobelinoïdes. Leurs cousins plus grands, les hobgobelins et les gobelours, aiment les brutaliser pour les soumettre. Les gobelins sont paresseux et peu disciplinés, ils font donc de piètres serviteurs, travailleurs ou gardes.

Une méchanceté jubilatoire. Cupides et méchants, les gobelins ne peuvent s'empêcher de profiter avec joie des rares moments où ils ont le dessus. Ils dansent et gambadent joyeusement lorsque la victoire est leur. Une fois ces réjouissances terminées, les gobelins savourent les souffrances infligées aux autres créatures et s'adonnent à toutes sortes d'activités cruelles.

Chefs et suivants. Ce sont les gobelins les plus forts et les plus malins qui prennent le rôle de chef. Un chef gobelin peut régner sur un seul repaire, tandis qu'un roi ou une reine (qui n'est rien d'autre qu'un chef gobelin glorifié) règne sur plusieurs centaines de gobelins, répartis dans plusieurs antres pour assurer la survie de la tribu. Les chefs gobelins sont facilement évincés et nombre de tribus gobelines sont contrôlées par des chefs de guerre hobgobelins ou des chefs gobelours.

Des repaires dangereux. Les gobelins truffent leurs repaires d'alarmes conçues pour signaler l'arrivée d'intrus. Ces repaires abondent également en tunnels étroits et en cachettes infranchissables par des créatures de taille humaine, mais que les gobelins peuvent facilement atteindre ou traverser à quatre pattes, ce qui leur permet de fuir ou d'encercler leurs ennemis pour les surprendre.

Dresseurs de rats et chevaucheurs de loups. Les gobelins apprécient les rats et les loups. Ils les élèvent pour en faire des compagnons et des montures, respectivement. Comme les rats, les gobelins évitent la lumière du soleil et dorment sous terre le jour. Comme les loups, ce sont des chasseurs en meute qui gagnent en courage lorsqu'ils sont nombreux. Quand ils chassent montés sur leurs loups, les gobelins appliquent des tactiques de guérilla.

Les fidèles de Maglubiyet. Maglubiyet le Puissant, seigneur des Tréfonds et des Ténèbres, est le dieu majeur des gobelinoïdes. Imaginé par la plupart comme un gobelin balafré de trois mètres trente de haut, avec la peau noire et des yeux qui crachent du feu, c'est un dieu vénéré par peur et non par adoration. Les gobelins croient que leur esprit rejoint les rangs de l'armée de Maglubiyet sur le plan de l'Achéron quand ils meurent au combat. C'est un « privilège » redouté par la plupart des gobelins qui craignent davantage la tyrannie éternelle du Puissant que la mort.

« Si vous voulez des soldats ou des brutes, achetez des hobgobelins. Si vous voulez tabasser quelqu'un à mort dans son sommeil, prenez des gobelours. Si vous voulez de petites créatures bêtes et méchantes, préférez les gobelins. »
—Stalman Klim, maître esclavagiste





« Bree-Yark ! »

—Terme gobelin pour « On se rend ! » (C'est du moins ce qu'ils disent)

Gobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Compétence Discrétion +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Chef gobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (bouclier, chemise de mailles)
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	10 (+0)

Compétence Discrétion +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1 (200 PX)

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

Actions

Attaques multiples. Le gobelin effectue deux attaques avec son cimeterre. La seconde attaque est désavantagée.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Réactions

Attaque redirigée. Quand une créature dans le champ de vision du gobelin le vise avec une attaque, le gobelin choisit un autre gobelin situé à 1,50 mètre ou moins de lui. Les deux gobelins échangent leur position et le gobelin choisi devient la cible de l'attaque à la place du premier.

Gobelours

Les gobelours sont des créatures nées pour le combat et le désordre. Ils survivent en pillant et en chassant, ils brutalisent les créatures plus faibles qu'eux et détestent qu'on leur donne des ordres, mais leur passion pour le carnage les incite à se battre pour des maîtres puissants s'ils leur promettent trésors et effusions de sang.

Des gobelinoïdes. On rencontre souvent des gobelours en compagnie de leurs cousins hobgobelins ou gobelins. Les gobelours asservissent généralement les gobelins qu'ils rencontrent. Ils forcent les hobgobelins à leur donner or et nourriture en échange de leur aide en tant qu'éclaireurs et combattants d'élite. Même lorsqu'ils sont récompensés, les gobelours sont au mieux des alliés peu fiables, mais gobelins comme hobgobelins connaissent la valeur de leur force brute, quelle que soit la part de ressources qu'ils s'arrogent.

Des fidèles de Hruggek. Les gobelours vouent un culte à Hruggek, un dieu inférieur qui vit sur le plan de l'Achéron. En l'absence de leurs cousins gobelinoïdes, les gobelours se rassemblent en groupes de combat plus ou moins autonomes avec, à leur tête, le plus féroce de leurs membres. D'après eux, leur esprit a une chance de se battre aux côtés de Hruggek lorsque la mort les emporte. Ils tentent ainsi de prouver leur valeur en abattant le plus d'ennemis possible.

Des adeptes de l'embuscade vénaux. Malgré leur carrure intimidante, les gobelours sont capables d'une discrétion surprenante. Ils préfèrent tendre des embuscades et fuir s'ils sont dépassés. Ce sont des mercenaires fiables tant qu'on les satisfait en termes de trésors, de nourriture et de breuvages, mais un gobelours oublie toute alliance quand sa vie est en jeu. Un groupe de gobelours n'hésite pas à abandonner un blessé pour que les autres puissent s'échapper. Le gobelours laissé pour compte pourrait aider les poursuivants à traquer ses anciens compagnons s'ils lui laissent la vie sauve.



Gobelours

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Compétences Discrétion +6, Survie +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1 (200 PX)

Attaque surprise. Si le gobelours surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, cette attaque inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand le gobelours touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

Actions

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts perforants au corps à corps ou 5 (1d6+2) dégâts perforants à distance.

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d8+2) dégâts perforants.

Chef gobelours

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +6, Intimidation +2, Survie +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun, gobelin
Dangerosité 3 (700 PX)

Attaque surprise. Si le gobelours surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, cette attaque inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand le gobelours touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

Cœur de Hruggek. Le gobelours est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les états charmé, empoisonné, étourdi, paralysé et terrorisé, ainsi que contre les effets qui forcent le sommeil.

Actions

Attaques multiples. Le gobelours effectue deux attaques au corps à corps.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants au corps à corps ou 6 (1d6+3) dégâts perforants à distance.

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts perforants.

Golems

Les golems sont créés à partir de matériaux simples (de l'argile, de la chair et des os, du fer ou de la pierre), mais ils bénéficient d'une puissance et d'une résistance stupéfiantes. Un golem n'a aucune ambition, n'a pas besoin de se nourrir, est insensible à la douleur et ne ressent aucun remords. C'est un mastodonte qu'on ne peut arrêter et qui obéit loyalement aux ordres de son créateur, que ce soit pour protéger ou pour attaquer.

Il faut être en possession d'un manuel des golems (voir le *Dungeon Master's Guide*) pour créer un golem. Les illustrations et les instructions exhaustives du manuel décrivent le processus de création d'un type particulier de golem.

Un esprit élémentaire sous forme matérielle. La construction d'un golem commence par le façonnage de son corps, ce qui demande une grande maîtrise de la sculpture, de la taille de la pierre, de la forge ou de la chirurgie. Parfois, le créateur d'un golem est un maître dans ce domaine, mais souvent, un individu qui souhaite créer une telle créature doit embaucher des maîtres-artisans pour faire le travail à sa place.

Après avoir construit le corps à partir d'argile, de chair, de fer ou de pierre, le créateur du golem lui confère un esprit originaire du plan élémentaire de la terre. Cette minuscule étincelle de vie n'a aucun souvenir, aucune personnalité et aucune histoire. C'est une simple impulsion de mouvement et d'obéissance. Ce processus lie l'esprit au corps artificiel et le soumet à la volonté du créateur du golem.

Des gardiens éternels. Les golems peuvent protéger des sites sacrés, des tombes et des salles aux trésors, longtemps après le décès de leur créateur. Ils peuvent accomplir les tâches qu'on leur a désignées pour l'éternité en ignorant les dégâts physiques et la plupart des sorts, à l'exception des plus puissants.

On peut créer un golem en même temps qu'une amulette ou un autre objet spécial qui permet à son détenteur de contrôler la créature. Un nouveau maître peut donc, grâce à ces objets, prendre le contrôle de golems dont le créateur d'origine est mort depuis longtemps.

Obéissance aveugle. Quand son créateur ou son propriétaire est à proximité pour le commander, le golem accomplit parfaitement sa mission. Si un golem n'a reçu aucune instruction ou s'il est diminué, il fait son possible pour suivre les derniers ordres donnés. Il peut réagir violemment ou rester immobile sans rien faire s'il se retrouve dans l'impossibilité de suivre ces ordres. Un golem à qui l'on a donné deux ordres contradictoires obéit parfois au deux par alternance.

Un golem ne réfléchit pas et n'agit pas de son propre chef. Même s'il comprend parfaitement les ordres qu'on lui donne, il ne saisit pas toutes les subtilités du langage et il est impossible de le raisonner ou de le tromper en lui parlant.

De nature artificielle. Un golem ne respire pas, ne mange pas, ne boit pas et ne dort pas.

Golem d'argile

Sculpté dans l'argile, ce gros golem dépasse de la tête et des épaules la plupart des créatures de taille humaine. Il a forme humaine, mais il est mal proportionné.

Les prêtres très croyants confient souvent des tâches divines aux golems d'argile. Toutefois, l'argile est une matière fragile qui peine à contenir une force de vie. Si le golem est endommagé, l'esprit élémentaire à l'intérieur peut s'échapper. Le cas échéant, le golem devient fou furieux et saccage tout autour de lui jusqu'à ce qu'il soit détruit ou complètement réparé.

Golem de chair

Un golem de chair est un sinistre assortiment d'éléments corporels humanoïdes cousus et vissés ensemble pour donner forme à une brute musclée et incroyablement forte. Son cerveau lui octroie une sorte de bon sens, mais sa capacité de réflexion n'est guère plus évoluée que celle d'un jeune enfant. Le tissu musculaire du golem réagit à la puissance de la foudre qui revigore sa vitalité et sa force. Plusieurs puissants enchantements protègent l'épiderme du golem. Ils dévient les sorts et la plupart des coups, sauf ceux assénés par les armes les plus puissantes.

Un golem de chair marche comme s'il était victime de raideurs articulaires et comme s'il ne contrôlait pas parfaitement son corps. Sa chair morte n'est pas le réceptacle idéal pour un esprit élémentaire qui hurle parfois de façon incohérente pour évacuer son indignation. Si l'esprit échappe à la volonté de son créateur, le golem devient fou furieux jusqu'à ce qu'il se calme ou jusqu'à ce que son corps de chair soit détruit ou complètement soigné.

Golem de fer

Cet imposant et massif géant forgé dans de lourds métaux est le plus puissant des golems. Un golem de fer peut avoir n'importe quelle forme, mais la plupart sont façonnés de façon à ressembler à de gigantesques armures. Il peut détruire une créature d'un seul coup de poing et sa démarche cliquetante fait trembler le sol sous ses pieds. Les golems de fer manient d'énormes lames, ce qui augmente leur allonge, et tous peuvent cracher des nuages de poison mortel.

Lorsque le créateur forge le corps du golem de fer, il ajoute des teintures et des mixtures rares. Les autres golems ont des faiblesses inhérentes aux matériaux dont ils sont faits ou à la puissance de l'esprit élémentaire qu'ils contiennent, mais les golems de fer sont conçus pour être pratiquement invulnérables. Leur corps de fer emprisonne l'esprit qui les dirige et seules les armes magiques ou la solidité de l'adamantium peuvent en venir à bout.

Golem de pierre

La forme et l'allure des golems de pierre sont extrêmement variées. Ils sont taillés et ciselés dans la pierre pour ressembler à d'impressionnantes et grandes statues. La plupart ont des traits humanoïdes, mais ils peuvent revêtir n'importe quelle forme, en fonction de l'imagination de leur sculpteur. Les vieux golems de pierre que l'on rencontre dans des tombes scellées ou qui flanquent les portes de cités oubliées ont parfois la forme d'animaux géants.

Comme les autres golems, ceux de pierre sont insensibles à la plupart des sorts et aux coups infligés avec des armes ordinaires. Les créatures qui combattent un golem de pierre ont parfois l'impression que le temps s'écoule au ralenti, presque comme s'ils étaient eux-mêmes faits de pierre.

« Derrière les portes inviolables s'étendait une grande salle au fond de laquelle se dressait un trône de pierre imposant sur lequel était assise une statue de fer plus grande et plus large que deux hommes. Elle serrait dans une main une épée de fer et dans l'autre, un fouet de plumes. Nous aurions alors dû rebrousser chemin. »

—Mordenkainen l'Archimage rapportant en détails les exploits harassants de son groupe dans les donjons sous le château de Maure



Golem d'argile

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 133 (14d10 + 56)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (−1)	18 (+4)	3 (−4)	8 (−1)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts d'acide, de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en adamantium
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend les langues de son créateur, mais ne peut pas parler
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Absorption de l'acide. Chaque fois que le golem devrait subir des dégâts d'acide, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère, à la place, un nombre de points de vie égal aux dégâts d'acide qu'il aurait dû subir.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.

Fou furieux. Chaque fois que le golem commence son tour avec 60 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem devient fou furieux. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche de lui dans son champ de vision. S'il n'y a aucune créature suffisamment proche pour le rejoindre et l'attaquer, le golem attaque un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois fou furieux, le golem le reste à moins qu'il ne soit détruit ou qu'il récupère la totalité de ses points de vie.

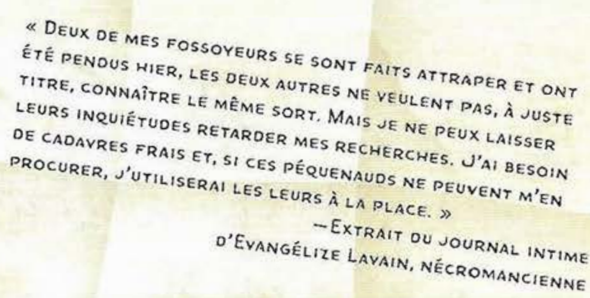
Résistance à la magie. Le golem est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10+5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas voir son total maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. La cible meurt si cette attaque réduit son total maximum de points de vie à 0. La réduction persiste tant qu'elle n'est pas éliminée grâce au sort *restauration supérieure* ou à une magie similaire.

Hâte (Recharge 5–6). Jusqu'à la fin de son prochain tour, le golem bénéficie par magie d'un bonus de +2 à sa CA, il est avantagé lors des jets de sauvegarde de Dextérité et il peut utiliser son attaque de coup par une action bonus.



« Deux de mes fossoyeurs se sont faits attraper et ont été pendus hier, les deux autres ne veulent pas, à juste titre, connaître le même sort. Mais je ne peux laisser leurs inquiétudes retarder mes recherches. J'ai besoin de cadavres frais et, si ces péquenauds ne peuvent m'en procurer, j'utiliserai les leurs à la place. »

—Extrait du journal intime d'Evangélize Lavain, nécromancienne

Golem de chair

Créature artificielle de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 9
Points de vie 93 (11d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (−1)	18 (+4)	6 (−2)	10 (+0)	5 (−3)

Immunité contre les dégâts de foudre, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas issues d'armes en adamantium
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Absorption de la foudre. Chaque fois que le golem devrait subir des dégâts de foudre, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère, à la place, un nombre de points de vie égal aux dégâts de foudre qu'il aurait dû subir.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Aversion du feu. Si le golem subit des dégâts de feu, il est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.

Fou furieux. Chaque fois que le golem débute son tour avec 40 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem devient fou furieux. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche de lui dans son champ de vision. S'il n'y a aucune créature suffisamment proche pour la rejoindre et l'attaquer, le golem attaque un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois fou furieux, il le reste à moins qu'il ne soit détruit ou qu'il récupère la totalité de ses points de vie.

Le créateur du golem, s'il se trouve à 18 mètres ou moins de sa créature folle furieuse, peut tenter de le calmer en s'adressant à lui d'une voix ferme et autoritaire. Le golem doit entendre son créateur. Ce dernier doit effectuer une action pour tenter un test de Charisme (Persuasion) DD 15. S'il le réussit, le golem se calme. Si le golem subit à nouveau des dégâts alors qu'il lui reste 40 points de vie ou moins, il peut de nouveau devenir fou furieux.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants.





Golem de fer

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 210 (20d10 + 100)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts de feu, de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en adamantium
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur, mais ne peut pas parler
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Absorption du feu. Chaque fois que le golem devrait subir des dégâts de feu, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère, à la place, un nombre de points de vie égal aux dégâts de feu qu'il aurait dû subir.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques au corps à corps.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (3d8+7) dégâts contondants.

Épée. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 23 (3d10+7) dégâts tranchants.

Souffle empoisonné (Recharge 6). Le golem souffle du gaz empoisonné dans un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19. Celles qui échouent subissent 45 (10d8) dégâts de poison, les autres la moitié seulement.

Golem de pierre

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en adamantium
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur, mais ne peut pas parler
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8+6) dégâts contondants.

Lenteur (Recharge 5–6). Le golem vise une ou plusieurs créatures situées dans son champ de vision à 3 mètres ou moins de lui. Les cibles doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie. Une cible qui rate son jet de sauvegarde ne peut plus effectuer de réactions, sa vitesse est réduite de moitié et elle ne peut pas effectuer plus d'une attaque lors de son tour. De plus, la cible peut effectuer soit une action, soit une action bonus lors de son tour, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.



Gorgone

Créature monstrueuse de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +4
Immunité contre l'état pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Charge écrasante. Si la gorgone se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, la gorgone peut effectuer contre elle une attaque de sabots par une action bonus.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (2d12+5) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10+5) dégâts contondants.

Souffle pétrifiant (Recharge 5–6). La gorgone souffle un gaz pétrifiant dans un cône de 9 mètres. Les créatures situées dans cette zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Une cible qui rate son jet de sauvegarde commence à se transformer en pierre et elle est entravée. Une cible entravée doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet dont elle est victime prend fin. En cas d'échec, elle est pétrifiée à moins qu'on ne la libère grâce au sort *restauration supérieure* ou à une magie similaire.

Gorgone

Parmi les créatures qui ont rencontré une gorgone, rares sont celles qui ont survécu à cette créature au corps couvert de plaques de métal et aux naseaux d'où sortent des nuages de vapeur verte.

Une structure terrifiante. La couleur des plaques d'une gorgone va du noir métallisé à l'argent étincelant, mais cette armure naturelle n'entrave en aucun cas ses mouvements et sa mobilité. L'huile que sécrète son corps lubrifie l'armure. La rouille se répand, comme un champignon ou la gale, sur le corps d'une gorgone malade ou inactive. Quand une gorgone rouillée se déplace, ses plaques grincent en frottant les unes contre les autres.

Un prédateur monstrueux. Quand une gorgone repère une proie potentielle, elle charge en produisant un horrible crissement métallique. Lors de la percussion, elle pulvérise l'ennemi et le projette au sol, puis le piétine à mort de ses impitoyables sabots. Confrontée à plusieurs adversaires, la gorgone souffle une vapeur mortelle qui pétrifie les créatures en contact avec elle. Quand elle a faim, elle réduit sa proie pétrifiée en gravats, puis broie ces gravats entre ses puissantes dents pour en faire une poudre nourrissante. Le réseau enchevêtré de pistes piétinées et de sentier aux arbres déracinés qui entoure la tanière d'une gorgone est semé de gravats, vestiges d'adversaires qu'elle n'a pas encore mangés.



Goules

Les goules rôdent la nuit en meutes, poussées par une faim insatiable de chair humanoïde.

Dévoreurs de chair. Comme des vers ou des coléoptères charognards, les goules prospèrent dans les endroits où règnent la décrépitude et la mort. Une goule hante les endroits où elle peut se goinfrer de chair morte et d'organes en décomposition. Quand elle ne peut pas se repaître de cadavres, elle chasse des créatures vivantes et tente de les tuer pour les dévorer. Même si les cadavres qu'elles dévorent ne les nourrissent pas vraiment, les goules sont accablées d'une faim insatiable qui les pousse à se sustenter de cette façon. La chair de mort-vivant d'une goule ne pourrit plus et ce monstre peut survivre éternellement dans une crypte ou une tombe sans se nourrir.

Des origines abyssales. Les premières goules sont apparues dans les Abysses. Doresain, la première d'entre elles, était un elfe adorateur d'Orcus. Après s'être retourné contre son peuple, il s'est gorgé de chair humanoïde pour honorer le prince démon de la Non-Vie. Pour le récompenser de ses services, Orcus l'a transformé et a fait de lui la première des goules. Doresain a fidèlement servi Orcus dans les Abysses en créant des goules à partir des autres serviteurs du seigneur démon jusqu'à l'invasion de Yeenoghu, le Seigneur gnoll démoniaque, qui s'est emparé du domaine abyssal de la goule. Orcus n'est pas intervenu pour le soutenir et Doresain a alors imploré les dieux elfiques pour qu'ils lui viennent en aide. Ils ont eu pitié de lui et l'ont aidé à échapper à une destruction certaine. Voilà pourquoi les elfes sont depuis immunisés contre le contact paralysant des goules.

Les blêmes. Orcus injecte parfois davantage d'énergie abyssale dans une goule pour en faire une blême. Là où les goules ne sont guère plus que des bêtes sauvages, les blêmes sont rusées et peuvent convaincre une meute de goules de leur obéir.



Goule

Mort-vivant de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné et épuisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant ou un elfe, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Blême

Mort-vivant de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Résistances aux dégâts nécrotiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné et épuisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue commun
Dangerosité 2 (450 PX)

Mépris du renvoi. La blême et toutes les goules situées à 9 mètres ou moins d'elle sont avantagées lors des jets de sauvegarde contre les effets qui renvoient les morts-vivants.

Puanteur. Les créatures qui commencent leur tour à 1,50 mètre ou moins de la blême doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être empoisonnées jusqu'au début de leur prochain tour. Les créatures qui ont réussi leur jet de sauvegarde sont immunisées contre la puanteur de la blême pendant 24 heures.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.



« Notre intrépide roublarde a grimpé jusqu'au sommet du puits pour y attacher une corde. Nous avons entendu un cri de surprise, puis la corde est tombée. Nous n'avons jamais revu notre amie. »

— Rapport d'un aventurier à propos de l'attaque d'un grell à Khyber, publié dans les Chroniques de Korranberg

Grell

Un grell ressemble à un cerveau flottant et bulbeux avec un large bec pointu. Ses dix longs tentacules se composent de plusieurs centaines de muscles en forme d'anneau recouverts d'une robuste peau fibreuse. Des barbelures aiguisées ornent l'extrémité de chaque tentacule et peuvent inoculer un poison paralysant. Le grell peut partiellement rétracter ses barbelures dans ses tentacules pour agripper ou manipuler les objets qu'il ne veut pas perforer ou abîmer.

Les grells n'ont pas d'yeux et flottent comme s'ils bénéficiaient des effets d'une magie de lévitation. Leur perception auditive est très aiguisée et leur peau est sensible aux vibrations et aux champs électriques, ce qui leur permet de détecter la présence de créatures et d'objets dans leurs environs immédiats. Leur capacité à manipuler l'électricité pour percevoir leurs alentours et se déplacer leur permet également d'absorber la foudre sans se blesser.

Les grells sont des créatures solitaires par nature, mais ils se rassemblent parfois en petits groupes appelés assemblées.

Des assaillants volants embusqués. Un grell préfère tendre des embuscades aux créatures solitaires ou aux retardataires en volant silencieusement près du plafond d'un passage ou d'une caverne jusqu'au moment où une cible convenable passe en dessous. Il descend alors à grande vitesse et enveloppe sa proie de ses tentacules. Il retourne ensuite en flottant dans son antre avec la créature paralysée dans ses tentacules.

Dévoreurs extra-terrestres. Les grells sont des prédateurs extra-terrestres qui classent les créatures en trois catégories : mangeables, immangeables et gros mangeurs (les rares créatures qui peuvent s'attaquer à un grell). Les grells n'hésitent pas à attaquer les créatures de la catégorie mangeables, y compris les humanoïdes. Ils préfèrent éviter les créatures imposantes qu'ils risquent de ne pas pouvoir soulever avec leurs tentacules.

Un grell permet parfois à des aventuriers de faire la guerre aux autres habitants monstrueux du donjon dans lequel il réside, en restant à l'écart pendant qu'ils éliminent les menaces plus importantes et en attendant le bon moment pour passer lui-même à l'attaque.

Grell

Créature monstrueuse de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 12
Points de vie 55 (10d8 + 10)
Vitesse 3 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (−1)

Compétences Discrétion +6, Perception +4
Immunité contre les dégâts de foudre
Immunité contre les états à terre et aveuglé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 14
Langue grell
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le grell effectue deux attaques : une avec ses tentacules et une avec son bec.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. La cible empoisonnée est paralysée et peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Elle met fin à l'effet en cas de réussite.

La cible est également agrippée (évasion DD 15). Si elle est de taille Moyenne ou plus petite, elle est également entravée jusqu'au terme de l'empoignade. Tant que le grell empoigne la cible, il est avantagé lors des jets d'attaque effectués contre elle et il ne peut plus utiliser cette attaque contre d'autres cibles. Quand le grell se déplace, l'éventuelle cible de taille Moyenne ou plus petite qu'il empoigne se déplace avec lui.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts perforants.

Grick

Créature monstrueuse de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le grick est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le grick effectue une attaque avec ses tentacules. Si cette attaque touche, il peut effectuer une attaque de bec contre la même cible.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts tranchants.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Grick dominant

Créature monstrueuse de Grande taille, Neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (−3)	14 (+2)	9 (−1)

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le grick est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le grick effectue deux attaques : une avec sa queue et une avec ses tentacules. Si son attaque de tentacules touche, il peut effectuer une attaque de bec contre la même cible.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (4d8+4) dégâts tranchants.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants.

Grick

Le grick à l'allure de gros ver camoufle sa présence en prenant la couleur de la roche des grottes et des cavernes dans lesquelles il chasse. C'est uniquement lorsqu'une proie approche qu'il se cabre d'un coup, ses quatre tentacules barbelés déployés pour révéler son bec vorace aux sinistres claquements.

Des prédateurs passifs. Les gricks chassent rarement. Ils préfèrent traîner leur masse caoutchouteuse là où passent régulièrement des créatures, en se tapissant hors de vue au milieu des débris rocheux, en se faufilant dans des trous et des fissures, en grimpant sur des corniches ou en s'enroulant autour de stalactites pour tomber sur les proies peu méfiantes. Un grick consomme pratiquement tout ce qui se déplace, à l'exception des autres gricks. Il s'attaque à la proie la plus proche, l'enserre de ses tentacules une fois vaincue et la traîne à l'écart pour la dévorer en toute tranquillité.

Des vagabonds embusqués. Les gricks restent dans une même zone jusqu'au moment où la nourriture vient à manquer, souvent parce que des créatures intelligentes savent qu'ils sont là et empruntent d'autres chemins pour contourner leurs tanières. Quand les proies se font rares en Ombreterre, les gricks remontent à la surface pour chasser en pleine nature, camouflés dans les arbres ou sur des corniches à flanc de falaise. Une meute de gricks est souvent menée par un dominant bien gros et bien gras autour duquel les autres se rassemblent.

Le butin des massacres. Au fil du temps, les gricks remplissent leurs tanières des possessions ayant appartenues à leurs proies intelligentes et les guides aguerris savent prêter attention à ce genre de signes révélateurs. Les explorateurs de l'Ombreterre ferment parfois les itinéraires menant à la tanière de gricks pour les affamer, puis ils récupèrent les richesses des victimes amassées par ces abjectes créatures.







Griffon

Créature monstrueuse de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	8 (−1)

Compétence Perception +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Vue aiguisée. Le griffon est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le griffon effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Griffon

Les griffons sont de féroces carnivores aviaires avec un corps de lion musculeux et la tête, les pattes avant et les ailes d'un aigle. Quand ils attaquent, ils s'avèrent aussi rapides et redoutables que l'aigle, et frappent avec la force et la grâce sauvages du lion.

Friands de chevaux. Les griffons chassent en petites troupes, en survolant les plaines et les forêts proches de leurs nids établis à flanc de falaise rocheuse. Les chevaux et les animaux de troupeau sont leurs proies favorites, même s'il leur arrive de chasser et de tuer des hippogriffes. Lorsqu'il repère des chevaux, un griffon crie pour prévenir les membres de sa troupe qui descendent alors rapidement vers leurs proies.

Les gens qui conduisent un troupeau de chevaux ou se déplacent à cheval craignent le cri perçant du griffon et se préparent à l'inévitable et sanglant combat qu'il annonce. Un griffon ignore autant que possible le cavalier d'un cheval, et un cavalier qui abandonne sa monture, ou un gardien de troupeau qui accepte la perte d'un cheval ou deux, peut s'en tirer indemne pendant que le griffon s'en prend à ses proies de prédilection. Mais les cavaliers qui tentent de protéger leurs montures essuient toute la fureur d'un griffon agressif.

Habitants des hauteurs. Les griffons établissent leurs nids au sommet de hautes falaises rocheuses. Ils les construisent avec des bouts de bois, des feuilles et les os de leurs proies. Après avoir délimité leur territoire, ils y restent jusqu'à ce que la nourriture se raréfie.

Agressifs et territoriaux, les griffons n'hésitent pas à prendre leur envol pour défendre leurs nids avec acharnement. Ils déchirent et réduisent en lambeaux les ailes des intrus volants qui vont alors s'écraser après une longue chute tournoyante. Les créatures qui grimpent vers le nid d'un griffon sont arrachées de la paroi montagneuse puis dévorées, ou sont décrochées et précipitées vers la mort.

Montures dressées. Un griffon élevé depuis son éclosion peut être dressé pour servir de monture. Un tel dressage est toutefois une activité dangereuse qui demande du temps et de l'argent (surtout à cause des grandes quantités de nourriture dont la créature a besoin). Les dresseurs aguerris qui connaissent la férocité légendaire des griffons sont généralement les seuls capables de dresser ces créatures sans prendre trop de risques.

Une fois dressé, un griffon est une monture fidèle et féroce. Il accorde sa confiance éternelle à un seul maître et peut sacrifier sa vie pour le protéger. Un tel griffon reste friand de viande de cheval et un maître avisé veillera à satisfaire l'appétit de son griffon avec d'autres proies lorsqu'ils survolent des régions civilisées.

GUENAUDES

Les guenaudes incarnent toute la malveillance et la cruauté du monde. Elles ressemblent à de vieilles mégères, mais ces monstrueuses créatures, dont l'aspect physique reflète la méchanceté dans leur cœur, n'ont rien en commun avec les mortels.

Le visage du mal. Anciennes entités originaires de la Féerie sauvage, les guenaudes sont les chancres du monde des mortels. De longues mèches de cheveux épars encadrent leur visage flétri, leur peau tavelée est grêlée de verrues et de grains de beauté, et leurs griffes au bout de leurs longs doigts squelettiques peuvent trancher les chairs d'un simple geste. Leurs vêtements rudimentaires sont toujours crasseux et abîmés.

LES ASSEMBLÉES DE GUENAUDES

Quand les guenaudes doivent œuvrer de concert, elles forment des assemblées malgré leur nature égoïste. Une assemblée rassemble des guenaudes de n'importe quel type, toutes sur un pied d'égalité au sein du groupe. Cependant, chacune continue de vouloir développer son pouvoir personnel.

Une assemblée comprend trois guenaudes pour que les éventuelles disputes entre deux d'entre elles puissent trouver une solution grâce à la troisième. Si plus de trois guenaudes se rassemblent (c'est parfois le cas lorsque deux assemblées entrent en conflit), le résultat est généralement chaotique

Incantation commune. Quand les trois guenaudes d'une assemblée se trouvent à 9 mètres les unes des autres, elles peuvent chacune lancer les sorts suivants issus de la liste des sorts de magicien, mais elles doivent se partager les emplacements voués à ces sorts :

Niveau 1 (4 emplacements) : *identification, rayon empoisonné*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, localiser un objet*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, malédiction*
Niveau 4 (3 emplacements) : *assassin imaginaire, métamorphose*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contacter un autre plan, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *mauvais œil*

Pour lancer ces sorts, chaque guenaude est une lanceuse de sorts de niveau 12 avec l'Intelligence pour caractéristique d'incantation. Le DD des jets de sauvegarde contre ces sorts est de 12 + le modificateur d'Intelligence de la guenaude, et le bonus d'attaque des sorts est de 4 + le modificateur d'Intelligence de la guenaude.

Œil de guenaude. Les guenaudes d'une assemblée peuvent créer un objet magique appelé *œil de guenaude* et fabriqué à partir d'un véritable œil enduit de vernis et souvent serti sur un pendentif ou sur un autre objet facile à porter. L'*œil de guenaude* est habituellement confié à un séide qui le porte et en prend soin. Une guenaude de l'assemblée peut effectuer une action pour voir ce que voit l'*œil de guenaude* si les deux se trouvent sur le même plan d'existence. Un *œil de guenaude* a une CA de 10, 1 point de vie et la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres. S'il est détruit, chaque membre de l'assemblée subit 3d10 dégâts psychiques, en plus d'être aveuglé pendant 24 heures.

Une assemblée de guenaudes ne peut détenir qu'un seul *œil de guenaude* à la fois et la création d'un nouvel exemplaire nécessite l'accomplissement d'un rituel de la part des trois membres de l'assemblée. Le rituel dure 1 heure et les guenaudes ne peuvent l'accomplir tant qu'elles sont aveuglées. Pendant le rituel, si les guenaudes effectuent une action autre que celles consistant à accomplir le rituel, elles doivent tout recommencer depuis le début.

Toutes les guenaudes maîtrisent des pouvoirs magiques et certaines savent lancer des sorts. Elles peuvent changer de forme ou maudire leurs adversaires, et leur arrogance les pousse à comparer la puissance de leur magie à celle des dieux qu'elles insultent à la moindre occasion. Les guenaudes se donnent des noms saugrenus et inquiétants, tels que Noire Morwen, Peggy Jarret-de-Porc, grand-mère Petit-Saule, mamie Gratouille, Ethel la Méchante ou tatie Dent-de-Ver.

Monstrueuse maternité. Les guenaudes se reproduisent en attrapant et en dévorant des enfants humains. Après avoir kidnappé un bébé dans son berceau ou l'avoir arraché du ventre de sa mère, la guenaude le dévore. Une semaine plus tard, la guenaude donne naissance à une fille qui paraît humaine jusqu'à ses treize ans. Lors de son treizième anniversaire, l'enfant se transforme pour devenir le portrait craché de sa mère.

Les guenaudes élèvent parfois les filles qu'elles enfantent afin de former une assemblée, mais peuvent aussi rendre l'enfant à ses parents désespérés et le regarder grandir depuis les ombres jusqu'au moment de son horrible transformation.

De mystérieuses négociations. Arrogantes à l'extrême, les guenaudes se considèrent comme les plus rusées des créatures et traitent toutes les autres comme inférieures. Il arrive pourtant qu'une guenaude négocie avec des mortels tant que ceux-ci font preuve de la déférence et du respect adéquats. Au cours de leur longue vie, les guenaudes accumulent beaucoup de connaissances sur le folklore local, les créatures des ténèbres et la magie, qu'elles négocient volontiers.

Les guenaudes aiment observer les mortels précipiter leur chute, et il est toujours dangereux de négocier avec l'une d'elles. Les termes de ces négociations impliquent généralement de compromettre ses principes moraux ou d'abandonner quelque chose de cher... de préférence de manière à ce que le fruit des négociations amoindrisse ou annule l'intérêt de l'information obtenue en échange.

Odieuses de nature. Les guenaudes apprécient le macabre. Elles ornent leurs vêtements de choses mortes et accentuent leur apparence macabre en y ajoutant des os, des morceaux de chair et autres saletés. Elles entretiennent leurs imperfections et touchent à peine à leurs blessures pour que leur chair devienne purulente et suintante. Une guenaude trouve horribles les créatures séduisantes et elle peut « aider » ces créatures en les métamorphosant ou en les défigurant.

Cet attrait pour les choses perturbantes et désagréables s'étend à tous les aspects de la vie d'une guenaude. Une guenaude peut voler à bord d'un crâne de géant magique et atterrir sur un arbre dont la forme fait penser à un gigantesque corps sans tête. Une autre peut voyager en compagnie d'une ménagerie de monstres et d'esclaves en cages et déguisés par des illusions pour attirer les curieux peu méfiants. Les guenaudes aiguisent leurs dents à la meule et tissent leurs vêtements avec les intestins de leurs victimes, en se réjouissant de l'horreur que provoquent leurs actions.

Une sombre sororité. Les guenaudes restent en contact entre elles et s'échangent des informations. Ainsi, il est probable que toutes les guenaudes se connaissent les unes les autres. Elles ne s'apprécient pas, mais respectent un ancien code de conduite. Elles annoncent leur présence avant de pénétrer dans le territoire d'une consoeur, lui offrent des présents lorsqu'elles entrent dans sa demeure et respectent la parole donnée aux autres guenaudes, tant que celle-ci n'a pas été prononcée les doigts croisés.

Certains humanoïdes font l'erreur de croire que le code de conduite des guenaudes s'applique à toutes les créatures. Confrontée à un tel individu, une guenaude peut s'amuser en



le menant par le bout du nez pendant un moment avant de lui enseigner une leçon définitive.

De sombres demeures. Les guenaudes vivent dans des bois sombres et pervertis, dans de lugubres tourbières, sur des littoraux balayés par les tempêtes et de sinistres marais. À terme, le paysage autour de la demeure d'une guenaude se met à refléter la nocivité de la créature et peut même attaquer et tuer les intrus. Les arbres pervertis par l'obscurité agressent les voyageurs, tandis que les plantes rampantes se faufilent dans les sous-bois pour agripper et emporter les créatures une par une. Des brumes à l'odeur nauséabonde empoisonnent l'air et dissimulent des sables mouvants et des dépressions dans lesquels s'enfoncent les vagabonds imprudents.

Guenaude aquatique

Les guenaudes aquatiques vivent dans de sinistres antres sous-marins aux eaux polluées où rôdent des merrows et autres monstres marins.

Toutes les belles choses plongent une guenaude aquatique dans une colère noire. Confrontée à quelque chose de beau, la guenaude peut simplement l'attaquer ou l'abîmer. Si une belle chose est également source d'espoir, une guenaude aquatique fera en sorte qu'elle provoque le désespoir. Si elle inspire le courage, elle fera en sorte qu'elle provoque la peur.

Aussi affreuses à l'intérieur qu'à l'extérieur. Les guenaudes aquatiques sont de loin les plus laides de toutes les guenaudes. Leur peau blafarde est couverte d'écailles visqueuses, leur chevelure ressemble à des algues qui enveloppent son corps émacié et ses yeux vitreux ressemblent à ceux sans vie d'une poupée. Même si une guenaude aquatique peut dissimuler sa véritable apparence sous un voile illusoire, elle est condamnée à cette éternelle laideur physique. Elle reste laide même sous son apparence illusoire qui se révèle, au mieux, hagarde.

Assemblées. Une guenaude aquatique qui intègre une assemblée (voir l'encadré Les assemblées de guenaudes) a un indice de dangerosité de 4 (1 100 PX).

Guenaude aquatique

Fée de taille Moyenne, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues aquatique, commun, géant
Dangerosité 2 (450 XP)

Amphibie. La guenaude peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Apparence terrifiante. Les humanoïdes qui commencent leur tour à 9 mètres ou moins de la guenaude et qui peuvent voir sa véritable apparence doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. En cas de jet de sauvegarde raté, la créature est terrorisée pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours (elle est désavantagée si la guenaude se trouve dans son champ de vision) et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si son jet de sauvegarde est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, la créature est immunisée contre l'apparence terrifiante de la guenaude pendant 24 heures.

À moins que la cible ne soit surprise ou que l'apparence terrifiante de la guenaude ne lui soit brusquement révélée, la cible peut détourner le regard et éviter de faire le jet de sauvegarde initial. Jusqu'au début de son prochain tour, une créature qui détourne le regard est désavantagée lors des jets d'attaque contre la guenaude.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Apparence illusoire. La guenaude cache son apparence, ainsi que celle de tous ses objets équipés ou transportés, par le biais d'une illusion qui la fait ressembler à une créature laide de forme humanoïde et d'une taille à peu près équivalente à la sienne. L'illusion disparaît si la guenaude effectue une action bonus pour y mettre un terme ou si elle meurt.

Les modifications apportées par cet effet ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, l'illusion peut dissimuler les griffes de la guenaude mais quelqu'un qui touche sa main peut sentir la présence de griffes. Sinon, une créature doit effectuer une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 16 pour se rendre compte que la guenaude est déguisée.

Regard mortel. La guenaude cible une créature terrorisée située dans son champ de vision à 9 mètres ou moins. Si la cible peut voir la guenaude, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie pour ne pas voir ses points de vie tomber à 0.





Guenaude nocturne

Sournoises et subversives, les guenaudes nocturnes veulent voir les vertueux sombrer dans l'infamie, l'amour se muer en obsession, la gentillesse en haine, la dévotion en mépris et la générosité en égoïsme. Les guenaudes nocturnes prennent un plaisir pervers à corrompre les mortels.

Les guenaudes nocturnes étaient autrefois des créatures de la Féerie sauvage, mais leur bassesse a provoqué leur exil vers l'Hadès il y a fort longtemps, où elles ont dégénéré jusqu'à devenir des fiélons. Les guenaudes nocturnes se sont depuis longtemps répandues dans l'ensemble des plans inférieurs.

Des trafiquantes d'âmes. Une guenaude nocturne peut enfourcher sous forme éthérée une personne endormie et s'introduire dans ses rêves. Toute créature bénéficiant de la vision parfaite voit la silhouette spectrale de la guenaude en train de chevaucher sa proie. La guenaude éthérée emplit la tête de sa victime de doutes et de craintes factices pour l'inciter à commettre des actes maléfiques une fois réveillée. La guenaude réitère ses visites nocturnes jusqu'à ce que sa victime rende l'âme dans son sommeil. Si la guenaude a poussé sa victime à commettre des actes maléfiques, elle s'empare de son âme corrompue et l'enferme dans son sac des âmes (voir l'encadré Les objets des guenaudes nocturnes) pour les ramener en Hadès.

Les assemblées. Une guenaude nocturne qui intègre une assemblée (voir l'encadré Les assemblées de guenaudes) a un indice de dangerosité de 7 (2 900 PX).

Guenaude nocturne

Fiélon de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +6, Perception +6, Perspicacité +6, Supercherie +7
Résistance aux dégâts de feu, de froid ; perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en argent
Immunité contre l'état charmé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues abyssal, commun, infernal, primordial
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la guenaude est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec des attaques de sort). La guenaude peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, projectile magique*
2/jour chacun : *changement de plan (elle-même uniquement), rayon affaiblissant, sommeil*

Résistance à la magie. La guenaude est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Griffes (forme de guenaude uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Changer de forme. La guenaude peut se métamorphoser par magie en une femme humanoïde de taille Moyenne ou Petite, ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'elle porte ou transporte ne se transforment pas. Elle retrouve sa véritable forme au moment de sa mort.

Forme éthérée. La guenaude entre par magie dans le plan éthéré depuis le plan matériel, ou vice versa. Elle doit, pour cela, être en possession d'une *cardioline*.

Terrifiants cauchemars (1/jour). Depuis le plan éthéré, la guenaude peut toucher par magie une créature humanoïde endormie sur le plan matériel. Un sort de *protection contre le mal et le bien* lancé sur la cible, tout comme un *cercle magique*, empêche ce contact. Tant que dure le contact, la cible est la victime de terrifiantes visions. Si ces visions durent 1 heure au moins, le repos ne permet plus à la cible de récupérer quoi que ce soit et son total maximum de points de vie est réduit de 5 (1d10). Si cet effet réduit le total maximum de points de vie de la cible à 0, celle-ci meurt et, si son alignement était Mauvais, son âme se retrouve piégée dans le *sac des âmes* de la guenaude. La réduction persiste tant qu'elle n'est pas éliminée grâce au sort *restauration supérieure* ou à une magie similaire.



Les objets des guenaudes nocturnes

Une guenaude nocturne porte sur elle deux objets très rares qu'elle doit fabriquer elle-même. Si la guenaude perd l'un ou l'autre de ces objets, elle fera tout son possible pour le récupérer, car leur fabrication demande beaucoup de temps et d'efforts.

Cardioline. Cette pierre précieuse noire et lustrée permet à la guenaude nocturne qui la possède de devenir éthérée. Le contact d'une *cardioline* soigne également les maladies. Il faut 30 jours pour fabriquer une *cardioline*.

Sac des âmes. Quand un humanoïde maléfique meurt à cause du pouvoir terrifiants cauchemars, la guenaude s'empare de son âme et l'enferme dans ce sac noir fait de lambeaux de peau cousus. Un *sac des âmes* ne peut contenir qu'une seule âme maléfique et seule la guenaude nocturne qui a confectionné le sac peut placer une âme à l'intérieur. La création d'un *sac des âmes* prend 7 jours et nécessite le sacrifice d'un humanoïde (dont la peau est utilisée pour fabriquer le sac).

Guenaude verte

Les pitoyables et odieuses guenaudes vertes établissent leur demeure dans des forêts agonisantes, des marais reculés ou des landes envahies par la brume. Elles aiment manipuler autrui pour leur faire faire tout ce qu'elles veulent, en masquant leurs intentions par de multiples supercheries. Elles incitent leurs victimes à approcher en imitant des voix appelant à l'aide ou éloignent les visiteurs indésirables en imitant les cris de bêtes féroces.

Obsédée par les tragédies. Les guenaudes vertes se réjouissent des échecs et des tragédies. Elles ressentent de la joie en provoquant la ruine des gens et en observant l'espoir se muer en désespoir, pas seulement pour quelques personnes mais aussi pour des nations entières.

Les assemblées. Une guenaude verte qui intègre une assemblée (voir l'encadré Les assemblées de guenaudes) a un indice de dangerosité de 5 (1 800 PX).

Guenaude verte

Fée de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Compétences Arcanes +3, Discrétion +3, Perception +4, Supercherie +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, draconique, sylvestre
Dangerosité 3 (700 XP)

Amphibie. La guenaude peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Imitation. La guenaude peut imiter les bruits d'animaux et les voix d'humanoïdes. Une créature qui entend ces imitations peut reconnaitre leur vraie nature en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la guenaude est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12). La guenaude peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *illusion mineure, lumières dansantes, moquerie cruelle*

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Apparence illusoire. La guenaude cache son apparence, ainsi que celle de tous ses objets équipés ou transportés, par le biais d'une illusion qui la fait ressembler à une créature de forme humanoïde et d'une taille à peu près équivalente à la sienne. L'illusion disparaît si la guenaude effectue une action bonus pour y mettre un terme ou si elle meurt.

Les modifications apportées par cet effet ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, l'illusion peut lisser la peau de la guenaude mais quelqu'un qui la touche sentira la rugosité de son épiderme. Sinon, une créature doit effectuer une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour se rendre compte que la guenaude est déguisée est déguisée.

Passage dans l'invisible. La guenaude reste invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort, ou jusqu'à interruption de sa concentration (comme si elle se concentrait sur un sort). Elle ne laisse aucun signe physique de son passage lorsqu'elle est invisible et seule l'utilisation de la magie peut permettre de la pister. Ses objets équipés ou transportés deviennent également invisibles.



Harpie

Mises en joie par la souffrance et la mort, les harpies sadiques sont toujours en quête de proies à chasser. Leur chant mélodieux a leurré et provoqué la mort d'un nombre incalculable d'aventuriers en les obligeant à se rapprocher d'elles pour qu'elles puissent les tuer puis les dévorer.

Une harpie combine le corps, les pattes et les ailes d'un vautour, au torse, aux bras et à la tête d'un humain. Ses serres vicieuses et l'os qui lui sert de gourdin en font une menace importante en combat, et ses yeux expriment l'absolue malveillance de son âme.

Une malédiction divine. Il y a longtemps, une elfe se promenait dans la forêt et a entendu un chant d'oiseau dont la pureté et la sincérité l'ont émue jusqu'aux larmes. Se demandant d'où pouvait venir ce chant, elle a débouché dans une clairière où se trouvait un jeune et bel elfe qui s'était également arrêté pour écouter l'oiseau. C'était Fenmarel Mestarine, un dieu elfique solitaire, dont la présence divine a volé le cœur de la demoiselle tandis qu'il s'enfuyait et disparaissait dans les bois, comme s'il n'avait jamais été là.

L'elfe a cherché son bel étranger dans les bois, l'a appelé, mais n'a trouvé aucun signe de son passage. Rongée par le désir et le désespoir, elle a supplié les dieux de lui venir en aide. Aerdrie Faenya, la déesse elfique du ciel, a entendu les pleurs de l'elfe et, émue a décidé de l'aider. Elle lui est apparue sous la forme de l'oiseau dont le chant avait fasciné le dieu solitaire, puis a enseigné cette mélodie de beauté et de séduction à l'elfe.

Mais les chants de l'elfe ne lui ont jamais ramené Fenmarel Mestarine. Elle a alors maudit les dieux, en invoquant un effroyable pouvoir et en provoquant sa transformation en harpie, la première de cette race. La magie de la malédiction a également fait son œuvre sur l'esprit de l'elfe, en muant son désir amoureux en faim de chair, alors même que son chant mélodieux continuait d'attirer les créatures dans sa mortelle étreinte.

Les chants de la harpie. Entendre le chant d'une harpie, c'est entendre la plus belle des musiques du monde. Un voyageur qui succombe au fascinant effet de ce chant est obligé de se diriger vers sa source. Une harpie charme parfois ses victimes avant de les attaquer mais elle préfère utiliser son chant plus efficacement en poussant ses proies à se jeter du haut d'une falaise, à s'embourber dans une tourbière ou des sables mouvants, ou à avancer vers des pièges composés de fosses mortelles. Les créatures piégées ou immobilisées deviennent alors des cibles faciles pour la harpie enragée.

Lâches et sadiques. Les harpies hantent les falaises côtières désolées et autres sites dangereux pour des créatures incapables de voler. Les combats équitables n'ont aucun intérêt pour elles et elles n'attaquent jamais sans bénéficier d'un avantage certain. Si un combat tourne en sa défaveur, la harpie n'est pas assez rusée pour s'adapter à la situation et préfère prendre la fuite et rester sur sa faim, plutôt que de risquer un combat à la loyale.

Quand elles attaquent, les harpies jouent avec leur nourriture et se délectent de la « musique » produite par les cris de leurs victimes. Une harpie prend son temps pour démembrer un adversaire sans défense et peut passer plusieurs jours à torturer une victime avant de la tuer.

D'immondes collectionneuses. Les harpies prennent les babioles brillantes, les objets précieux et autres trophées sur les cadavres de leurs victimes. Elles se battent parfois entre elles pour avoir le droit de choisir les objets les plus précieux. Quand il n'y a aucun objet de valeur, une harpie prélève les cheveux, les os et autres parties du corps pour consolider et décorer son nid. Le nid d'une harpie est généralement dissimulé dans des ruines reculées où des aventuriers peuvent y découvrir des objets magiques et précieux dissimulés sous des tas d'abats en putréfaction.



Harpie

Créature monstrueuse de taille Moyenne, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 11
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Perception passive 10
Langue commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. La harpie effectue deux attaques : une avec ses griffes et une avec son gourdin.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts tranchants.

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts contondants.

Chant captivant. La harpie chante une mélodie magique. Les humanoïdes et les géants situés à 90 mètres ou moins de la harpie et qui entendent son chant doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 pour ne pas être charmés jusqu'à la fin du chant. La harpie doit effectuer une action bonus lors de chacun de ses tours suivants pour continuer à chanter. Elle peut arrêter de chanter quand elle le souhaite. Le chant prend fin si la harpie est neutralisée.

Une cible charmée par la harpie est neutralisée et ignore le chant d'autres harpies. Si la cible charmée est à plus de 1,50 mètre de la harpie, elle doit se déplacer vers elle lors de son tour, en empruntant la trajectoire la plus courte, pour tenter de se retrouver à 1,50 mètre d'elle. Elle n'évite pas les attaques d'opportunité, mais peut retenter un jet de sauvegarde avant de se déplacer sur un terrain nuisible, tel que la lave ou une fosse, et chaque fois qu'elle subit des dégâts émanant d'une source autre que la harpie. Une cible charmée peut également retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. L'effet dont elle est victime prend fin si elle réussit son jet de sauvegarde.

Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre le chant de cette harpie pendant 24 heures.



Hibours

Les cris de l'hibours retentissent dans les sombres vallées et les forêts enténébrées, brisant le silence de la nuit pour annoncer la mort de sa proie. Son épaisse fourrure d'ours hirsute est recouverte de plumes tandis que les pupilles limpides de ses grands yeux ronds ressortent dans sa tête de hibou et jettent des regards furieux alentour.

Une férocité meurtrière. L'hibours est réputé pour être féroce, agressif, borné et terriblement acariâtre, ce qui en fait l'un des prédateurs les plus redoutés des étendues sauvages. Il n'y a rien ou presque qui puisse effrayer un hibours affamé. Même les monstres plus grands et plus forts que lui évitent de l'approcher, car il se moque que son adversaire soit plus puissant que lui et attaque même s'il n'a pas été provoqué.

Un prédateur accompli. L'hibours émerge de sa tanière à la nuit tombée et chasse au cœur de la nuit, hululant et criant pour marquer son territoire, chercher un partenaire ou pousser des proies vers son terrain de chasse. Ce dernier se compose généralement de zones boisées que l'hibours connaît bien et qui se trouvent assez denses pour limiter les itinéraires de fuite de sa proie.

L'hibours s'installe dans une grotte ou des ruines au sol jonché des os de ses victimes. Il ramène les carcasses partiellement dévorées de ses proies à sa tanière et les stocke parmi les rochers, les buissons et les arbres avoisinants. L'odeur du sang et de chair en décomposition flotte lourdement dans l'air dès qu'on approche de l'antre d'un hibours, ce qui attire les charognards et donc de nouvelles proies.

Les hibours chassent seuls ou en couple. S'il y a assez de gibier, un couple peut rester uni même une fois les petits sevrés, sinon, il se sépare dès que les jeunes sont capables de chasser seuls.

De féroces compagnons. Les hibours ont beau être plus intelligents que la plupart des animaux, ils sont très difficiles à apprivoiser. Ceci dit, si une créature intelligente dispose d'assez de temps et de nourriture, la chance aidant, elle peut convaincre un hibours de la reconnaître comme son maître et s'en faire un garde déterminé ou une monture aussi rapide que robuste. Dans certaines communes frontalières, les villageois ont même réussi à organiser des courses d'hibours mais les gens parient aussi bien sur quel hibours attaquera son cavalier que sur celui qui franchira la ligne d'arrivée en premier.

Les villages elfiques encouragent les hibours à s'installer sous les arbres où ils construisent leurs villages, afin de leur servir de défense naturelle la nuit. Les hobgobelins aiment transformer les hibours en bêtes de guerre tandis que les géants des collines et du givre les gardent parfois comme animaux domestiques. Il arrive que les gens présentent un hibours affamé dans une arène de gladiateurs où il éviscère ses ennemis et les dévore devant un public avide de sang.

Les origines de l'hibours. Les origines de l'hibours sont depuis longtemps sujettes à débat chez les érudits. La théorie la plus courante affirme qu'un magicien dément a créé le premier spécimen en croisant un ours avec un hibou géant. Cependant, de vénérables elfes disent connaître ces créatures depuis des milliers d'années et certaines fées assurent qu'ils existent depuis toujours dans la Féerie sauvage.

« Le seul truc de bien avec les hibours, c'est que le magicien qui les a inventés est sûrement mort. »

—Xarshel Ombrecorbeau, gnome professeur des sciences de la transmutation à l'université Morgraye

Hibours

Créature monstrueuse de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

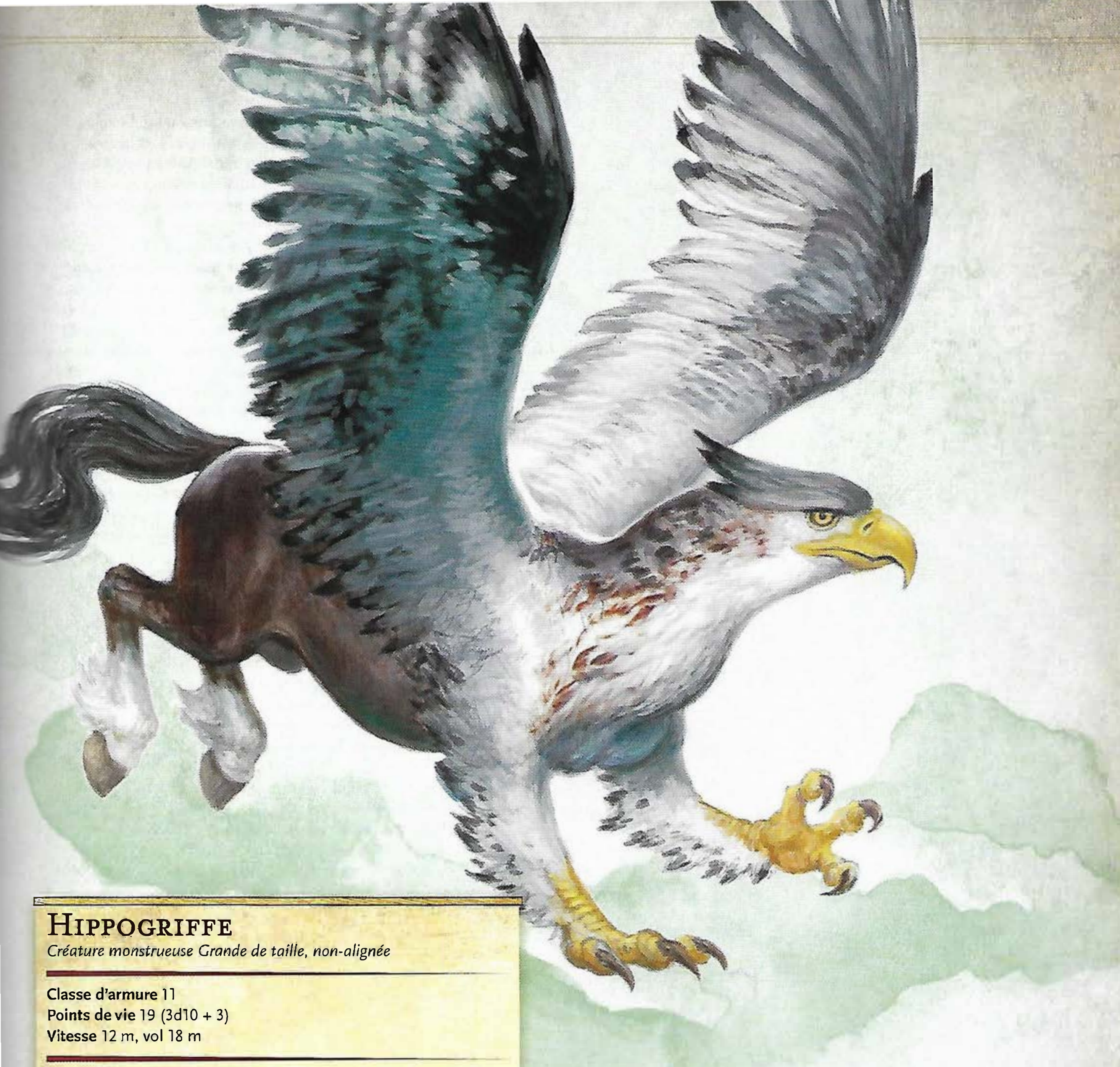
Odorat et vue aiguisés. L'hibours est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.

Actions

Attaques multiples. L'hibours effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (1d10+5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts tranchants.



Hippogriffe

Créature monstrueuse Grande de taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Compétence Perception +5
Sens Perception passive 15
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Vue aiguisée. L'hippogriffe est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. L'hippogriffe effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

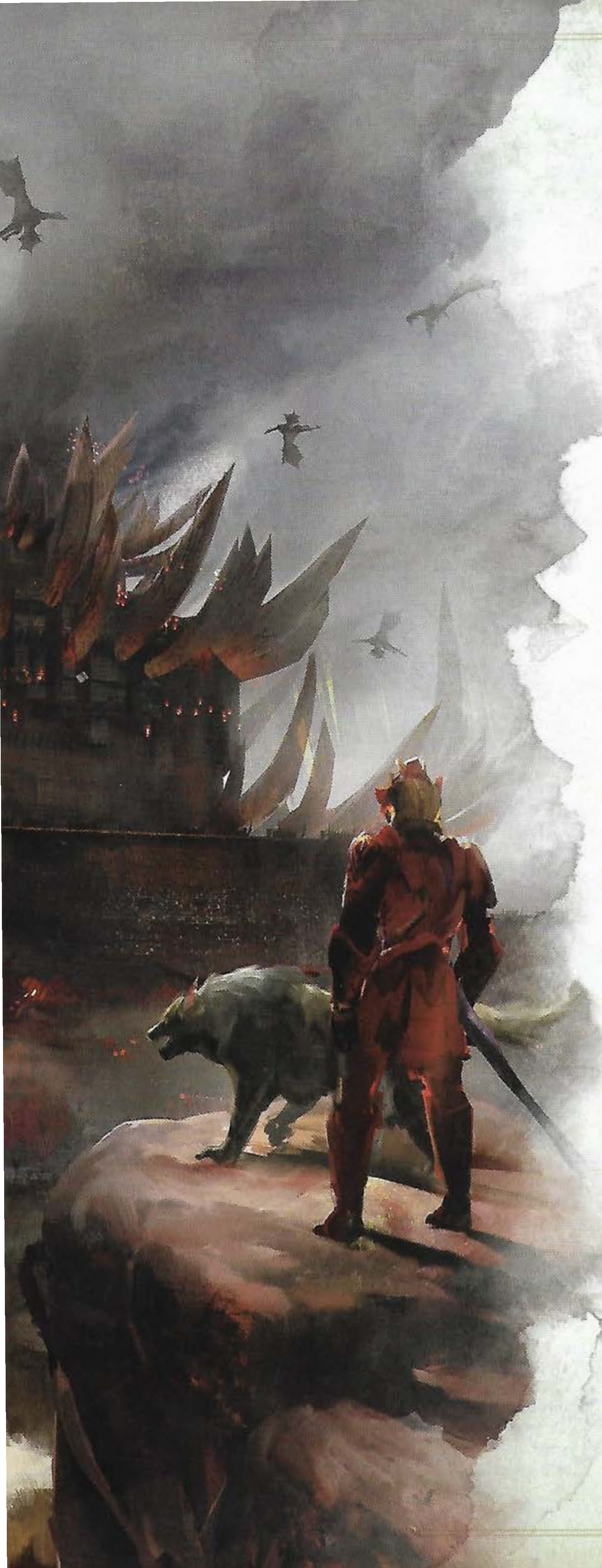
Hippogriffe

L'hippogriffe est un animal aux origines magiques depuis longtemps tombées dans l'oubli, avec les ailes et les pattes avant d'un aigle, l'arrière-main d'un cheval et une tête combinant les traits physiques de ces deux animaux.

Solitaires et omnivores, les hippogriffes sont monogames et s'éloignent rarement à plus de quelques kilomètres de leur nid. Ils combattent jusqu'à la mort pour défendre leur compagne ou compagnon et leurs petits. Les hippogriffes ne pondent pas, mais mettent bas.

Les dragons, les griffons et les vouivres apprécient la chair des hippogriffes et les chassent souvent.

Montures volantes. Un hippogriffe élevé en captivité peut être dressé pour devenir une monture et un compagnon fidèle. De toutes les créatures susceptibles de devenir des montures volantes, les hippogriffes sont probablement les plus faciles à dresser et les plus fidèles si le dressage est bien fait.



Hobgobelins

Les cors de guerre hurlent, des rochers sont catapultés et le fracas d'un millier de pieds bottés résonne dans la région lorsque les hobgobelins partent en guerre. Dans toutes les régions frontalières civilisées, les villages et leurs habitants doivent lutter contre ces humanoïdes agressifs dont la soif de conquêtes n'est jamais rassasiée.

Les hobgobelins ont la peau rouge foncé ou rouge-orangé et leurs cheveux vont du rouge brique foncé au gris foncé. Leur front saillant dissimule des yeux jaunes ou marron foncé et leur large bouche est garnie de dents jaunies et pointues. Les hobgobelins adultes ont parfois un grand nez bleu ou rouge, une particularité que les gobelinoïdes considèrent comme un signe de puissance et de virilité. La durée de vie des hobgobelins est à peu près équivalente à celle des humains, mais leur passion pour la guerre et les combats y met très souvent un terme prématuré.

Gobelinoïdes. Les hobgobelins font partie d'une famille de créatures appelées gobelinoïdes. Ils regardent souvent de haut leurs cousins, les gobelins plus petits et les féroces gobelours.

Puissance martiale. Un hobgobelin évalue une créature en fonction de sa force physique et de ses compétences martiales. Il se moque de tout, hormis de ce qui lui permet de prouver ses talents et son ingéniosité au combat. Les hobgobelins obtiennent leurs grades dans la hiérarchie militaire par la force puis les conservent en imposant leur autorité par le biais de mesures draconiennes.

Les hobgobelins se forment au maniement de plusieurs armes et savent particulièrement bien fabriquer les armes, les armures, les engins de siège et d'autres outils militaires. Organisés et disciplinés, ils apportent un soin particulier à leurs armes, armures et possessions personnelles. Ils favorisent les couleurs vives associées à leur tribu et taillent leurs uniformes souvent élaborés dans du cuir teinté en noir brodé de passepoils rouge sang.

Légions militaires. Les hobgobelins se répartissent en bandes tribales appelées légions. Au sein de leur société martiale, chaque hobgobelin a un rang, depuis les redoutables chefs et champions, jusqu'aux fantassins de base et aux gobelins forcés d'avancer en ligne de front, poussés par les lances pointées dans leur dos. Un seigneur de guerre hobgobelin est un impitoyable tyran qui s'intéresse davantage à la stratégie, la victoire, la gloire, la réputation et la domination qu'au commandement de ses troupes lors des combats.

Les hobgobelins ont beau être loyaux et disciplinés au sein de leur légion, il n'en reste pas moins que les légions rivalisent constamment entre elles pour dominer les autres en termes de réputation et de statut. Les rassemblements de légions se déroulent souvent violemment si les troupes ne sont pas contenues, et seuls les chefs exceptionnellement forts peuvent obliger ces légions à coopérer sur le champ de bataille.

Penseurs stratégiques. Les hobgobelins saisissent aisément les tactiques et la discipline. Ils peuvent mettre en œuvre des plans de bataille compliqués sous la direction d'un fin stratège. Quoi qu'il en soit, ils détestent les elfes et se jettent sur eux lors des combats, au détriment de tous les autres adversaires, même si c'est une erreur tactique.

Les légions complètent leurs rangs en accueillant des troupes moins fiables, mais qu'elles peuvent sacrifier, notamment des gobelins, des gobelours, des orcs, des humains malveillants, des ogres et des géants.

Dresseurs d'animaux. Les hobgobelins dressent depuis longtemps des animaux. Comme les races plus civilisées, ils se servent de bœufs et de chevaux pour transporter le ravitaillement et les armes sur de longues distances. Ils communiquent entre eux grâce à des corbeaux dressés et disposent de loups féroces pour surveiller les prisonniers et

protéger leurs camps. Les cavaliers hobgobelins chevauchent des worgs dressés, à la façon des gobelins avec les loups. Certaines tribus disposent même de grands singes carnivores qui combattent à leurs côtés.

Conquérir et contrôler. Les hobgobelins occupent des régions abondantes en ressources. On peut donc les trouver dans les régions boisées et montagneuses, près de mines ou de communautés d'humanoïdes, et partout où abondent le bois, le métal et d'éventuelles créatures à asservir. Ils bâtissent ou prennent le contrôle de bastions bien situés d'un point de vue stratégique qu'ils utilisent ensuite comme zones de transit pour étendre leur territoire.

Les chefs de guerre hobgobelins ne se lassent jamais de guerroyer, mais ils ne prennent cependant pas les armes à la moindre occasion. Avant de lancer un assaut, les hobgobelins effectuent de nombreuses reconnaissances pour jauger les forces et faiblesses de leur ennemi. Quand ils prennent d'assaut une place forte, ils la cernent dans un premier temps pour couper les échappatoires et les lignes de ravitaillement. Ils affament ensuite lentement leurs adversaires.

Les hobgobelins fortifient leurs bâtisses en renforçant les défenses préexistantes avec leurs propres innovations. Qu'ils vivent dans des réseaux de grottes, des donjons, des ruines ou des forêts, ils protègent leurs bastions à l'aide de fossés, de palissades, de grilles, de tours de garde, de pièges à fosse et de grossières catapultes et balistes.

La légion de Maglubiyet. Les hobgobelins vouent un culte à Maglubiyet le Puissant, le principal dieu des gobelinoïdes. Malgré la terreur qu'inspire ce dieu, les hobgobelins ne craignent pas la mort et croient que leur esprit rejoint les rangs de la glorieuse armée de Maglubiyet sur le plan de l'Achéron s'ils meurent au combat.

Ils se brisent sur nos boucliers,
Tombent sous nos lames ;
Nous conquérons leurs demeures
Et asservissons leurs enfants.
Achéron ! Achéron !
La victoire est nôtre !

—Traduction d'un chant de guerre hobgobelin

Hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (bouclier, cotte de mailles)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Avantage martial. Une fois par tour, le hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature contre laquelle il réussit une attaque d'arme, si cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié du hobgobelin et si cet allié n'est pas neutralisé.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8+1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10+1) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Capitaine hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Dangerosité 3 (700 PX)

Avantage martial. Une fois par tour, le hobgobelin peut infliger 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature contre laquelle il réussit une attaque d'arme, si cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié du hobgobelin et si cet allié n'est pas neutralisé.

Actions

Attaques multiples. Le hobgobelin effectue deux attaques avec son épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un court ou un long repos). Pendant 1 minute, le hobgobelin peut hurler un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non hostile située à 9 mètres ou moins de lui dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle entende et comprenne l'ordre hurlé par le hobgobelin. Une créature ne peut bénéficier que d'un dé de commandement à la fois. Cet effet prend fin si le hobgobelin est neutralisé.



Seigneur de guerre hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 20 (bouclier, harnois)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +3, Cha +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Dangerosité 6 (2300 PX)

Avantage martial. Une fois par tour, le hobgobelin peut infliger 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une créature contre laquelle il réussit une attaque d'arme, si cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié du hobgobelin et si cet allié n'est pas neutralisé.

Actions

Attaques multiples. Le hobgobelin effectue trois attaques au corps à corps. Sinon, il peut effectuer deux attaques à distance avec ses javelines.

Coup de bouclier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts contondants. Si la cible est de Grande taille ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un court ou un long repos). Pendant 1 minute, le hobgobelin peut hurler un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non hostile située à 9 mètres ou moins de lui dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle entende et comprenne l'ordre hurlé par le hobgobelin. Une créature ne peut bénéficier que d'un dé de commandement à la fois. Cet effet prend fin si le hobgobelin est neutralisé.

Réactions

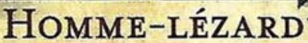
Parade. Le hobgobelin ajoute 3 à sa CA lorsqu'il est la cible d'une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer ainsi.

Homme-lézard

Les hommes-lézards sont des humanoïdes reptiliens primitifs qui rôdent dans les marais et les jungles. Leurs villages formés de huttes prospèrent dans des grottes interdites, des ruines à moitié englouties et des cavernes humides.

Des xénophobes territoriaux. Il est rare que les hommes-lézards interagissent avec les autres races et commercent avec elles. Ils sont extrêmement territoriaux et chargent des éclaireurs bien camouflés de surveiller les frontières de leur territoire. Dès que ces derniers repèrent des visiteurs indésirables, la tribu envoie un groupe de chasseurs les harceler ou les repousser ou bien recourt à la ruse pour les faire entrer sur le territoire de crocodiles ou d'autres redoutables créatures.

Les hommes-lézards n'ont aucune notion de morale traditionnelle et les concepts de bien et de mal leur sont complètement étrangers. Ils sont absolument neutres : ils tuent quand c'est la solution la plus utile et font tout pour survivre. Toute créature qui pénètre sur leur territoire est considérée comme bonne à traquer, tuer et dévorer, les hommes-lézards ne faisant aucune distinction entre les humanoïdes, les bêtes et les monstres. Ils n'aiment pas s'aventurer trop loin au-delà de leurs frontières, là où ils pourraient facilement passer du statut de chasseur à celui de gibier.



Il arrive que les hommes-lézards s'allient à leurs voisins et apprennent alors que, parfois, les humains, les nains et les elfes peuvent se montrer utiles et dignes de confiance. Une fois que les hommes-lézards ont scellé une alliance avec des étrangers, ils se révèlent des alliés aussi féroces que fiables.

Grands festins et grands sacrifices. Les hommes-lézards sont omnivores, mais possèdent un penchant certain pour la chair des humanoïdes. Ils ramènent souvent les prisonniers à leur camp pour en faire la pièce maîtresse d'un festin et de rites comprenant des danses, des histoires et des combats rituels. La tribu cuisine les victimes et les déguste ou les offre en sacrifice à Semuanya, le dieu des hommes-lézards.

Des artisans rusés. Les hommes-lézards ne sont pas des artisans sophistiqués, mais ils savent fabriquer des outils et des bijoux avec les os de leurs proies et utilisent les peaux et les carapaces de monstres morts pour façonner des boucliers.

Les chefs des hommes-lézards. Les hommes-lézards redoutent et respectent la magie avec une crainte toute religieuse. Leurs chamans dirigent les tribus et célèbrent les rites et les cérémonies en l'honneur de Semuanya. Cependant, une tribu donne parfois naissance à un puissant individu qui n'a pas été béni par Semuanya, mais par Sess'inek, un seigneur démoniaque reptilien qui cherche à corrompre et contrôler les hommes-lézards.

Un homme-lézard à l'image de Sess'inek est plus imposant et plus rusé que ses frères et il est entièrement dévoué au mal. Ces rois et ces reines dominent les tribus en usurpant l'autorité des chamans et génèrent une agressivité inaccoutumée chez leurs sujets.

Des adorateurs de dragons. Les hommes-lézards parlent le draconique et disent que ce sont les dragons qui le leur ont enseigné dans les temps anciens. Si une tribu traverse le territoire d'un dragon, elle lui offre un tribut pour gagner ses faveurs. Si le dragon est d'une nature maléfique, il peut exploiter les hommes-lézards à ses propres fins pour en faire des pillards.

Homme-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +5
Sens Perception passive 13
Langue draconique
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Retenir son souffle. L'homme-lézard peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. L'homme-lézard effectue deux attaques au corps à corps, chacune devant être effectuée avec une arme différente.

Bouclier à pointes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Gourdin lourd. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, portée 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.



Chaman homme-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4, Perception +4, Survie +6
Sens Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Incantation (sous forme d'homme-lézard uniquement). L'homme-lézard est un lanceur de sorts de niveau 5. Il utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde contre ses sorts 12, +4 pour toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Tours de magie (à volonté) : *druidisme, flamme, fouet d'épines*
Niveau 1 (4 emplacements) : *enchevêtrement, nappe de brouillard*
Niveau 2 (3 emplacements) : *croissance d'épines, métal brûlant*
Niveau 3 (2 emplacements) : *croissance végétale, invoquer des animaux* (seulement des reptiles)

Retenir son souffle. L'homme-lézard peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples (sous forme d'homme-lézard). L'homme-lézard effectue deux attaques au corps à corps, l'une avec sa morsure, l'autre avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 7 (1d10+2) perforants sous forme de crocodile. Si l'homme-lézard est sous forme de crocodile et sa cible de Grande taille ou plus petite, cette cible est empoignée (DD 12 pour s'échapper). Tant que l'empoignade se poursuit, la cible est entravée et l'homme-lézard ne peut pas en mordre une autre. Si l'homme-lézard reprend sa forme normale, l'empoignade se termine.

Changement de forme (Recharge après un court ou un long repos). L'homme-lézard se métamorphose en crocodile et reste sous cette forme une heure au maximum. Il peut reprendre sa forme normale par une action bonus. En dehors de sa taille, ses statistiques ne changent pas, quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas avec lui. L'homme-lézard reprend sa forme normale s'il meurt.

« Depuis le temps que je marchande avec les hommes-lézards, je n'ai jamais réussi à savoir ce qu'ils pensent. Leurs yeux reptiliens ne laissent rien deviner de leurs intentions. Je leur donne des provisions, ils me donnent la chair de poule. »
—Récit d'un marchand à propos de ses interactions avec les tribus d'hommes-lézards du marais des Lézards

Roi/reine lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Compétences Discrétion +5, Perception +4, Survie +4
Immunité contre l'état terrorisé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues abyssal, draconique
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Embrocher. Une fois par tour, quand l'homme-lézard porte une attaque au corps à corps avec son trident et touche, la victime reçoit 10 (3d6) dégâts supplémentaires et l'homme-lézard gagne un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts supplémentaires infligés.

Retenir son souffle. L'homme-lézard peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. L'homme-lézard effectue deux attaques au corps à corps, l'une avec sa morsure, l'autre avec ses griffes ou son trident ou bien deux avec son trident.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Trident. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, portée 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants ou 7 (1d8+3) perforants si l'homme-lézard utilise ses deux mains pour porter l'attaque au corps à corps.

Homme-poisson

Humanoïdes aquatiques dotés d'un corps humain au-dessus de la ceinture et de celui d'un poisson au-dessous, les hommes-poissons ornent leur peau et leurs écailles de coquillages.

Leurs tribus et leurs royaumes s'étendent à travers le monde entier et ils sont aussi variés que les humains de la surface en matière de pigmentation, de culture et de perspectives. Les terriens et les hommes-poissons se rencontrent rarement, presque toujours par hasard, bien que des marins aux yeux brillants racontent des romances avec ces créatures sur les bancs de sable d'îles lointaines.

Sous l'eau, les hommes-poissons n'ont pas les matériaux nécessaires ni les moyens pratiques indispensables pour forger des armes, écrire des livres et consigner des connaissances ou façonner la pierre afin de dresser des bâtiments et des villes. Ils vivent donc généralement en petites tribus de chasseurs et de cueilleurs, chacune possédant des valeurs et des credo propres. Il leur arrive, mais rarement, de s'unir sous les ordres d'un chef unique, pour affronter une menace commune ou terminer une conquête. Une telle alliance peut donner naissance à un royaume sous-marin durable dont les dynasties se prolongent pendant des siècles.

Les communautés d'hommes-poissons. Les hommes-poissons construisent leurs communautés dans de vastes cavernes sous-marines, des labyrinthes de corail, les ruines de villes englouties ou au cœur de structures qu'ils creusent dans le plancher océanique. Ils vivent dans les eaux suffisamment peu profondes pour suivre le passage du temps grâce à la lueur du soleil qui brille dans les eaux et disparaît tour à tour. Dans les récifs et les tranchées qui jouxtent leurs colonies, les hommes-poissons récoltent du corail et cultivent les fonds marins où ils élèvent des bancs de poissons comme les bergers de la terre ferme élèvent des moutons. Il est bien rare que les hommes-poissons s'aventurent dans les sombres profondeurs de l'océan, mais là tout comme dans leurs cavernes sous-marines, ils comptent sur la lumière de la faune et de la flore bioluminescentes, comme les méduses dont les lents mouvements rythmiques donnent une esthétique étrangère aux villages sous-marins.

Les hommes-poissons défendent leur communauté avec des lances faites des matériaux qu'ils récupèrent dans les épaves, sur les plages et sur les créatures marines décédées.

Homme-poisson

Humanoïde (homme-poisson) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 11
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétence Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues aquatique, commun
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Amphibie. L'homme-poisson peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps* ou *à distance* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants ou 4 (1d8) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.





Homoncule

En modelant un mélange d'argile, de cendres, de racine de mandragore et de sang, il est possible de canaliser une magie rituelle rare qui permet de créer un fidèle compagnon de la taille d'un écureuil.

Un homoncule est une créature artificielle qui fonctionne comme une extension de son créateur. En effet, l'homoncule et son créateur partagent, par le biais d'un lien mystique, leurs pensées, leurs moyens de perception et les langages qu'ils connaissent. Un maître ne peut posséder qu'un seul homoncule à la fois (les tentatives pour en créer un autre sont toujours vouées à l'échec) et, quand son maître meurt, l'homoncule meurt aussi.

Un esprit commun. Un homoncule sait tout ce que son créateur sait, y compris toutes les langues qu'il parle et lit. De même, tout ce que la créature artificielle perçoit est connu de son maître, même si une grande distance les sépare, à condition que les deux se trouvent sur le même plan. Un homoncule peut faire le travail d'un espion, d'un éclaireur, d'un émissaire ou d'un messager et c'est un serviteur inestimable pour un lanceur de sorts qui part à l'aventure ou tente une expérience secrète.

Homoncule

Créature artificielle de Très Petite taille, Neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé et empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur, mais ne peut pas parler
Dangerosité 0 (10 PX)

Lien télépathique. Si l'homoncule se trouve sur le même plan d'existence que son maître, il peut lui transmettre par magie ce qu'il perçoit et les deux peuvent communiquer par télépathie.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est à la place empoisonnée pendant 5 (1d10) minutes et inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de la sorte.

Horreur casquée

Cette créature artificielle intelligente peut réfléchir et ajuster ses tactiques. Elle fait également preuve d'une dévotion à toute épreuve envers son créateur, qui perdure même après la mort de celui-ci. Une horreur casquée est un harnois vide et animé qui accomplit sa mission sans prétention et sans émotion.

Une détermination magique. Bien que la création d'une horreur casquée requière plus de ressources magiques que celle d'une simple armure animée, elle nécessite moins d'attention et d'entretien pendant qu'elle accomplit les tâches qu'on lui a désignées. Une horreur casquée obéit aux ordres donnés en faisant preuve d'une loyauté sans faille et elle est suffisamment intelligente pour comprendre l'intention derrière un ordre, même si celui-ci n'est pas parfaitement formulé. En effet, à la différence de nombreuses créatures artificielles, elle obéit aux ordres selon l'intention qu'ils véhiculent et non pas en se limitant aux mots utilisés.

Une intelligence tactique. Une horreur casquée combat comme un guerrier aguerri et malin. Elle prendra ainsi son envol pour atteindre et attaquer en premier lieu les personnages plus faibles et les lanceurs de sorts en ligne arrière. Une horreur casquée n'est toutefois pas suffisamment perspicace pour modifier son environnement, installer des fortifications ou prendre de manière active les mesures nécessaires pour améliorer sa position défensive.

De nature artificielle. Une horreur casquée n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.



Horreur casquée

Créature artificielle de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 20 (bouclier, harnois)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétence Perception +4
Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en adamantium
Immunité contre les dégâts de force, de poison et nécrotiques
Immunité contre les états assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé, empoisonné, étourdi, paralysé et pétrifié
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 14
Langues comprend les langues de son créateur, mais ne peut pas parler
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Immunité magique. L'horreur casquée est immunisée contre les effets de trois sorts choisis par son créateur. Les sorts de *boule de feu, chauffer le métal* et *éclair* sont le plus souvent choisis.

Résistance à la magie. L'horreur casquée est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'horreur casquée effectue deux attaques avec son épée longue.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10+4) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.



Horreur crochue

Féroce prédateur de l'Ombreterre, l'horreur crochue défend agressivement son terrain de chasse. Dans les cavernes où vivent ces créatures résonnent les claquements et les raclages constants de leurs crochets lorsqu'ils gravissent une falaise ou la paroi d'une caverne.

La monstrueuse horreur crochue a une tête ressemblant à celle d'un vautour et le torse d'un énorme scarabée, avec un exosquelette parsemé de pointes osseuses. Il doit son nom à ses longues et robustes pattes avant et à ses pattes arrières terminées par de vicieuses griffes incurvées.

Des échos dans les ténèbres. Les horreurs crochues communiquent en cognant leurs crochets contre leur exosquelette ou les surfaces rocheuses de leur environnement. Ce qui semble être des bruits de claquement fortuits est en réalité un langage complexe que seules les horreurs crochues comprennent. Elles peuvent ainsi communiquer sur des kilomètres à la ronde dans l'Ombreterre creuse et résonnante.

Des prédateurs grégaires. Les horreurs crochues sont omnivores. Elles mangent du lichen, des champignons, des plantes et toutes les créatures qu'elles parviennent à attraper. Les membres crochus d'une horreur lui offrent une parfaite adhérence sur les surfaces rocheuses et ces créatures exploitent leurs talents de grimpeur pour attaquer leurs proies par surprise depuis les hauteurs. Elles chassent en meute et frappent de concert les adversaires les plus gros et les plus dangereux. Si le combat tourne en leur défaveur, les horreurs crochues grimpent à toute vitesse le long des parois caverneuses pour prendre la fuite.

Des clans dévoués. Les horreurs crochues vivent au sein de groupes familiaux ou de clans étendus. Chaque clan est mené par la femelle la plus âgée qui confère généralement à son partenaire la responsabilité des chasseurs du clan. Les horreurs crochues pondent des œufs qu'elles rassemblent dans une zone bien défendue située au cœur des cavernes où vit le clan.

Horreur crochue

Créature monstrueuse de Grande taille, Neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +3
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 3 m, Perception passive 13
Langue horreur crochue
Dangerosité 3 (700 PX)

Écholocalisation. L'horreur crochue ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. L'horreur crochue est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. L'horreur crochue effectue deux attaques avec ses crochets.

Crochet. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Hydre

L'hydre est une horreur reptilienne avec un corps proche de celui du crocodile et plusieurs têtes au bout de longs cous sinueux. On peut trancher les têtes d'une hydre, mais elles repoussent par magie en un rien de temps. Un spécimen moyen possède cinq têtes.

À l'aube des temps, Tiamat, la reine des Dragons maléfiques, a tué un dieu draconique ennemi du nom de Lernaea et a aspergé le multivers de son sang. Dans chaque monde sur lequel est tombée une goutte, une hydre à têtes multiples, dont la voracité était à la mesure de la haine du dieu déchu, est apparue. De grands champions mettent leur courage à l'épreuve en allant combattre ces effroyables créatures.

Une faim permanente. Rapace et gloutonne, une hydre devient folle à proximité de nourriture. Elle attrape ses proies et les déchiquette en proie à une véritable frénésie alimentaire. Quand une hydre a dévoré toute la nourriture d'une zone et fait fuir les créatures suffisamment rusées pour l'éviter, elle part ailleurs chercher ses repas. La faim d'une hydre est si grande que la créature s'automutile si jamais elle ne parvient pas à se nourrir: ses têtes s'agressent entre elles et l'hydre se mange elle-même vivante.

Des créatures aquatiques coriaces. Les hydres sont des nageuses nées. Elles vivent dans les rivières et le long des berges des lacs, dans les hauts-fonds océaniques et dans les marécages proches de la mer. Une hydre a rarement besoin de s'abriter des éléments et n'a donc pas non plus besoin d'une tanière. C'est seulement sous des climats froids que les hydres sont amenées à se protéger dans des ruines ou des cavernes abritées.

Quand une hydre dort, une de ses têtes au moins reste éveillée et vigilante. Il est donc difficile de la surprendre.

Hydre

Créature monstrueuse de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12 + 75)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Compétence Perception +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langue —
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Retenir son souffle. L'hydre peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Têtes multiples. L'hydre a cinq têtes. Tant qu'il lui reste plus d'une tête, l'hydre est avantagée lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être assourdie, aveuglée, charmée, étourdie, inconsciente et terrorisée.

Chaque fois que l'hydre subit 25 dégâts ou plus lors d'un même tour, une de ses têtes meurt. Si toutes ses têtes périssent, l'hydre meurt.

À la fin du tour de l'hydre, deux têtes repoussent pour chacune des têtes mortes lors du dernier tour, à moins qu'elle n'ait subi des dégâts de feu depuis son dernier tour. L'hydre récupère 10 points de vie pour chaque nouvelle tête qui a ainsi repoussé.

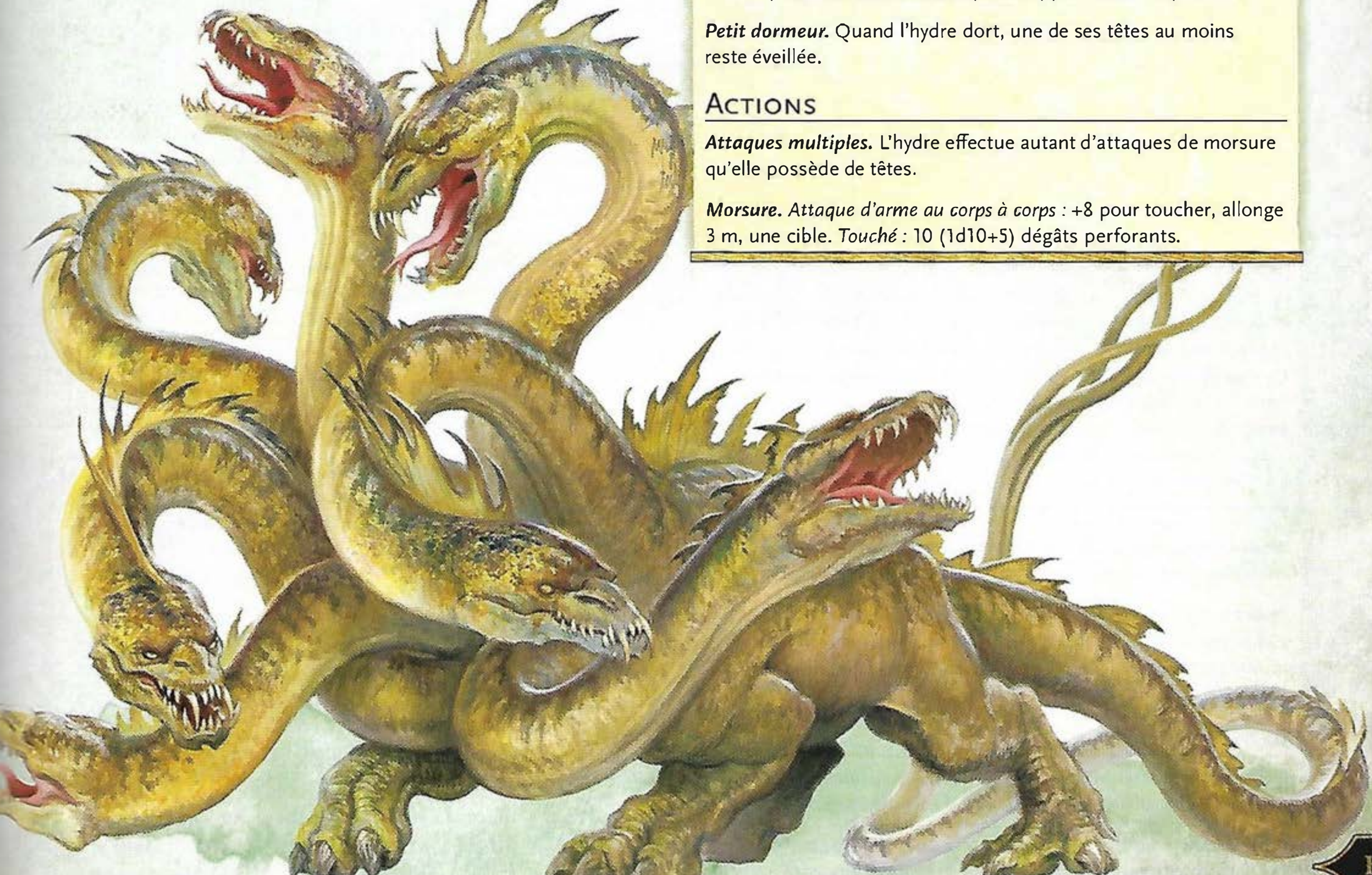
Têtes réactives. Pour chaque tête que l'hydre possède au-delà de la première, elle dispose d'une réaction supplémentaire qu'elle peut utiliser pour effectuer des attaques d'opportunité uniquement.

Petit dormeur. Quand l'hydre dort, une de ses têtes au moins reste éveillée.

Actions

Attaques multiples. L'hydre effectue autant d'attaques de morsure qu'elle possède de têtes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10+5) dégâts perforants.





Kenku

Les kenkus sont des humanoïdes couverts de plumes qui voyagent de par le monde pour satisfaire leur avarice et qui peuvent reproduire à la perfection les sons qu'ils entendent.

Des volées clouées au sol. Les kenkus s'habillent de manteaux, de robes et de loques mal ajustés. Ces vêtements protègent les plumes lisses et soyeuses de leur corps et leur permettent de dissimuler leurs bras et leurs jambes dénués de plumes. Ils marchent d'un pas léger sur des serres conçues pour s'agripper aux branches et attraper des proies depuis les hauteurs. Leurs mouvements aussi discrets que la brise leur permettent de ne pas attirer l'attention sur leur honteuse apparence.

Autrefois, le vent gonflait les ailes des kenkus qui pouvaient étreindre le ciel venteux et entonner le doux chant des oiseaux. Au service d'un maître dont l'identité est depuis longtemps tombée dans l'oubli, ils convoitaient les babioles brillantes que contenait sa demeure et désiraient parler pour amadouer et duper autrui afin de s'emparer de ses jolis trésors. Après avoir dérobé un livre de la bibliothèque de leur maître qui révélait les secrets de la parole, ils se sont déguisés en mendiants pour quémander de jolies choses. Quand leur maître a découvert leur forfait, il leur a coupé les ailes en guise de châtiment et les a obligés à mendier pour l'éternité.

Parole par pantomime. Les kenkus peuvent imiter tous les bruits qu'ils entendent. Un kenku qui mendie de l'argent peut reproduire le tintement des pièces et un autre faisant référence à une place de marché bondée peut reproduire toute la cacophonie de cet endroit : les harangues des vendeurs à l'étalage, les aboiements des chiens, les bêlements des moutons et les cris des gamins des rues. Quand ils imitent des voix, ils peuvent seulement répéter les mots et les phrases qu'ils ont entendus et ne peuvent pas formuler par eux-mêmes de nouvelles phrases. Dialoguer avec un kenku, c'est assister à un véritable spectacle d'imitateur où se mêlent bruits et strophes à peine compréhensibles.

Les kenkus parlent entre eux de la même façon. Ils savent toutefois interpréter leurs allusions et leurs gestes et peuvent donc communiquer des idées ou des émotions complexes plutôt rapidement. Les groupes de kenkus inventent aussi des codes secrets. Par exemple, le miaulement d'un chat peut être un signal secret qui veut dire « Préparez-vous au combat ! » ou « Sauvez-vous ! »

Leurs talents d'imitateur valent également pour l'écriture et les organisations criminelles emploient souvent des kenkus pour contrefaire des documents. Quand un kenku commet un délit, il peut contrefaire des preuves incriminant une autre créature.

La nostalgie du vol. Tous les kenkus se languissent de voler de nouveau et les châtiments qu'ils s'infligent aux leurs impliquent souvent la fixation d'ailes factices en bois épais pour signifier la honte. En guise d'ultime et tragique rappel des ailes qu'ils possédaient autrefois, les kenkus mettent à mort leurs condamnés en les jetant du haut de grands édifices ou de falaises.

« Si vous entendez les pleurs d'un bébé provenant d'une ruelle, passez votre chemin. C'est un conseil que je vous donne. »
—Endroth Knag, brigadier de la milice d'Eauprofonde

Kenku

Humanoïde (kenku) de taille Moyenne, Chaotique Neutre

Classe d'armure 13
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5, Perception +2, Supercherie +4
Sens Perception passive 12
Langues comprend l'aérien et le commun mais parle uniquement grâce au pouvoir imitation
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Attaque surprise. Le kenku est avantagé sur les jets d'attaque contre les créatures qu'il surprend.

Imitation. Le kenku peut imiter tous les sons déjà entendus, y compris des voix. Une créature qui entend ces sons peut reconnaitre leur vraie nature en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Kobolds

Les kobolds sont de lâches humanoïdes reptiliens. Ils vénèrent les dragons maléfiques comme des demi-dieux et les servent en tant que séides flagorneurs. Les kobolds occupent, s'ils le peuvent, les antres des dragons, mais infestent plus souvent les donjons en amassant des trésors et des babioles pour les ajouter à leur minuscule trésorerie.

Le nombre fait la force. Les kobolds sont des créatures ovipares. Ils grandissent rapidement et peuvent devenir de « grands dracosires » de plus d'un siècle. Nombre de kobolds périssent toutefois au cours de leur première décennie. Physiquement faibles, ce sont des proies faciles pour les prédateurs. Cette vulnérabilité les oblige à se rassembler. Leur supériorité numérique leur permet parfois de remporter des combats contre des adversaires plus puissants, malgré d'importantes pertes dans leurs rangs.

Tunneliers et bâtisseurs. Les kobolds compensent leur faiblesse physique par leur ingéniosité lorsqu'il s'agit de creuser des tunnels et de fabriquer des pièges. Leurs tanières se composent de tunnels au plafond bas dans lesquels ils peuvent facilement circuler, mais qui gênent la progression d'humanoïdes plus grands. Les kobolds truffent également de pièges leurs tanières. Les pièges kobolds les plus insidieux font usage des obstacles naturels et des créatures présentes aux alentours, comme un fil de détente peut déclencher un piège à ressort qui projette des pots en céramique pleins de limon vert rongeur de chair ou des caisses pleines de mille-pattes venimeux sur les intrus.

Le dieu oublié. En plus du culte qu'ils vouent aux dragons, les kobolds vénèrent un dieu mineur appelé Kurtulmak. D'après les légendes, Kurtulmak était un vassal au service de Tiamat dans les Neuf Enfers, mais Garl Brillor, le dieu des gnomes, a volé un bijou dans le trésor de la Reine dragon. Tiamat a chargé Kurtulmak de récupérer son bien, mais Garl Brillor lui a joué un tour en provoquant l'effondrement de la terre et en piégeant le dieu kobold pour l'éternité dans un dédale souterrain. C'est pour cette raison que les kobolds haïssent les gnomes et les farces en tous genres. Les plus fidèles adorateurs de Kurtulmak consacrent leur vie à la recherche de leur dieu séquestré pour le libérer de sa prison labyrinthique.

Des kobolds ailés. Quelques rares kobolds naissent avec des ailes de cuir et peuvent donc voler. Ces urds, comme on les appelle, aiment se tapir en hauteur, sur des corniches, et lâcher des rochers sur les créatures en contrebas. Les ailes des urds sont considérées comme un don de Tiamat, la Reine dragon, et les kobolds qui n'en ont pas les jalousent et ne les apprécient pas.



Kobold ailé

Humanoïde (kobold) de Petite taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 7 (3d6 - 3)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	16 (+3)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun, draconique
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Sensibilité à la lumière du soleil. Le kobold est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Tactique de groupe. Le kobold est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du kobold, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+3) dégâts perforants.

Lâcher de rocher. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, une cible située directement en dessous du kobold. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants.

Kobold

Humanoïde (kobold) de Petite taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (2d6 - 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	15 (+2)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun, draconique
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Sensibilité à la lumière du soleil. Le kobold est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Tactique de groupe. Le kobold est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du kobold, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts contondants.



Kraken

Le kraken dort sous les flots depuis des temps immémoriaux. Il attend quelque terrible signe ou peut-être un appel. Les mortels terrestres qui partent en mer ont oublié pourquoi leurs ancêtres craignaient l'océan, et les races des abysses ignorent les étranges vides de leur histoire, quand leurs civilisations ont failli disparaître suite à l'apparition de l'horreur tentaculaire.

Des léviathans de légende. À l'aube des temps, les krakens étaient les féroces soldats des dieux. À la fin de la guerre des dieux, ils se sont libérés de leur servitude et n'ont jamais plus servi qui que ce soit.

Des nations entières tremblent de peur quand le kraken émerge de son sombre domaine et, même au cœur des plus profonds océans, des tempêtes explosent ou se calment à sa guise. Le kraken est une force primordiale qui oblitère les plus grandes réussites de la civilisation comme si elles n'étaient que de simples châteaux de sable. Ses assauts dévastateurs peuvent détruire tout commerce maritime et mettre fin aux communications entre cités côtières.

Une menaçante obscurité présage l'attaque d'un kraken et un nuage d'encre empoisonnée noircit l'eau qui l'entoure. Les galions et les navires de guerre sont engloutis quand ses tentacules se déploient depuis les abysses et le kraken brise leurs mâts comme du petit bois avant de couler les bateaux et leur équipage.

Même les habitants de la surface ancrés à la terre ne sont pas à l'abri de la colère d'un kraken. Cette créature respire l'air aussi aisément que l'eau et certains remontent les fleuves pour nicher dans les lacs d'eau douce, en détruisant villes et villages au passage. Des aventuriers parlent de ces monstres résidant dans des citadelles lacustres en ruine, leurs tentacules enroulés autour de tours en pierre inclinées et croulantes.

Des adversaires fatals. Certains krakens sont quasiment des dieux dont les cultes et les séides sont disséminés partout sur terre et en mer. D'autres sont alliés à Olhydre, la princesse maléfique des élémentaires de l'eau, et se servent de ses fidèles pour imposer leur volonté sur terre et en mer. Un kraken satisfait par ses adorateurs peut calmer les mers agitées et augmenter généreusement leurs prises de poissons. Quoi qu'il en soit, l'esprit sournois d'un kraken est d'une ancienneté incommensurable et la destruction totale est son objectif ultime.

L'antre d'un kraken

Un kraken vit dans les sombres abysses, le plus souvent dans une faille engloutie ou une caverne jonchée de détritus, de trésors et d'épaves.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le kraken effectue une action d'antre pour provoquer l'un des effets magiques suivants :

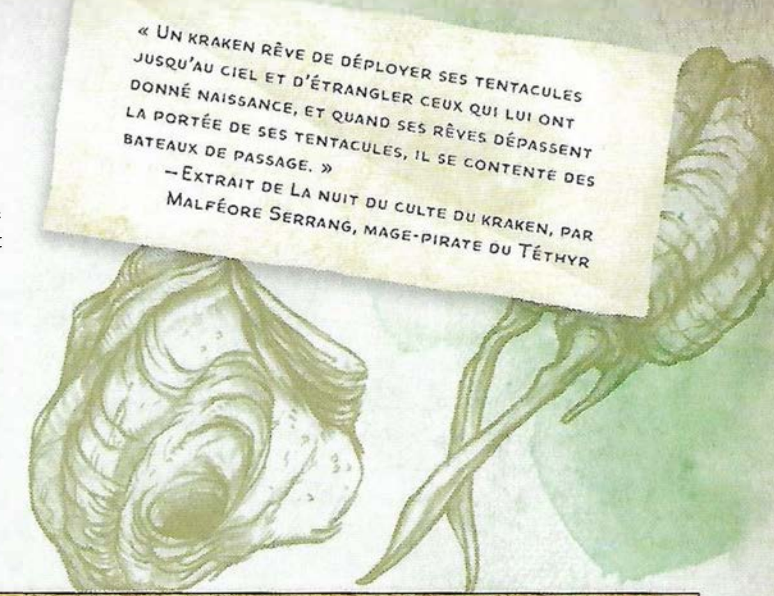
- Un courant fort traverse l'antre du kraken. Les créatures situées à 18 mètres ou moins autour de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 23 pour ne pas être repoussées dans la direction opposée à celle du kraken sur une distance maximale de 18 mètres. En cas de réussite, la créature est repoussée sur 3 mètres dans la direction opposée à celle du kraken.
- Les créatures dans l'eau et situées à 18 mètres ou moins du kraken sont vulnérables aux dégâts de foudre jusqu'au round suivant, à 20 lors du décompte de l'initiative.
- L'eau dans l'antre du kraken s'électrifie. Toutes les créatures situées à 36 mètres ou moins du kraken doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 23. Celles qui échouent subissent 10 (3d6) dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

Effets régionaux

La région dans laquelle se trouve l'antre d'un kraken est corrompue par la présence blasphématoire de la créature, ce qui crée un ou plusieurs des effets suivants :

- Le kraken peut modifier le climat à volonté dans un rayon de 9 kilomètres autour de son antre. L'effet est identique au sort *contrôle du climat*.
- Des élémentaires de l'eau apparaissent dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre. Ces élémentaires ne peuvent pas sortir de l'eau et ont une valeur d'Intelligence et de Charisme de 1 (–5).
- Les créatures aquatiques dans un rayon de 9 kilomètres autour de l'antre et qui ont une valeur d'Intelligence de 2 ou moins sont charmées par le kraken et agressives envers les intrus présents dans la zone.

Tous ces effets régionaux disparaissent immédiatement dès que le kraken meurt.



Kraken

Créature monstrueuse (titan) de taille Gigantesque, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 472 (27d20 + 189)
Vitesse 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +17, Dex +7, Con +14, Int +13, Sag +11
Immunité contre les dégâts de foudre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les états terrorisé et paralysé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 14
Langues comprend l'abyssal, le céleste, l'infernal et le primordial, mais ne peut pas parler, télépathie 36 m
Dangerosité 23 (50000 PX)

Amphibie. Le kraken peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Liberté de mouvement. Le kraken ignore les terrains difficiles. De plus, les effets magiques ne peuvent réduire sa vitesse ni l'entraver. Il peut dépenser 1,50 mètre de son déplacement pour échapper à des entraves non magiques ou pour ne pas être empoigné.

Monstre assiégeur. Le kraken inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le kraken effectue trois attaques de tentacule et peut remplacer l'une d'elles par une utilisation de projection.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 23 (3d8+10) dégâts perforants. Si la cible est une créature de Grande taille ou plus petite empoignée par le kraken, elle est avalée et l'empoignade prend fin. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du kraken et elle subit 42 (12d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du kraken.

Si une créature en son sein lui inflige 50 dégâts ou plus lors d'un seul tour, le kraken doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 25 à la fin de ce tour, sans quoi il régurgite toutes les créatures avalées qui tombent alors à terre dans un emplacement situé à 3 mètres ou moins du kraken. Si le kraken meurt, les créatures avalées ne sont plus entravées et peuvent s'extirper du cadavre en dépensant 4,50 mètres de déplacement. Elles en sortent à terre.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 20 (3d6+10) dégâts contondants, et la cible est empoignée (évasion DD 18). La cible est entravée jusqu'au terme de cette empoignade. Le kraken possède dix tentacules qui peuvent chacun empoigner une cible.

Projection. Un objet tenu ou une créature empoignée par le kraken, de Grande taille ou plus petit, est projeté à une distance maximale de 18 mètres dans une direction aléatoire. L'objet ou la créature se retrouve ensuite à terre. Si une cible lancée entre en collision avec une surface solide, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants par tranche de 3 mètres parcourus depuis l'emplacement où elle a été projetée. Si la cible heurte une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 pour ne pas subir les mêmes dégâts et se retrouver à terre.

Tempête foudroyante. Le kraken crée par magie trois éclairs dont chacun peut frapper une cible située dans son champ de vision à 36 mètres ou moins de lui. Une cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23. Si elle échoue, elle subit 22 (4d10) dégâts de foudre, sinon la moitié seulement.

Actions légendaires

Le kraken peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le kraken récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque de tentacule ou projection. Le kraken effectue une attaque de tentacule ou utilise sa projection.
Nuage d'encre (coûte 3 actions). Lorsqu'il est sous l'eau, le kraken répand un nuage d'encre dans un rayon de 18 mètres. Le nuage se répand en contournant les angles et la visibilité est nulle pour toutes les créatures, à l'exception du kraken. Les créatures autres que le kraken qui terminent leur tour dans cette zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 23. Celles qui échouent subissent 16 (3d10) dégâts de poison, les autres la moitié seulement. Un courant fort disperse le nuage ; sinon, il disparaît à la fin du prochain tour du kraken.
Tempête foudroyante (coûte 2 actions). Le kraken utilise tempête foudroyante.



Kuo-toa

Les kuo-toas sont des humanoïdes avec les traits d'un poisson dégénéré. Ils peuplaient autrefois les côtes et les îles du monde de la surface. Il y a longtemps, les humains et leurs rejetons les ont forcés à se replier sous terre où ils vivent depuis dans la folie et les ténèbres perpétuelles. C'est depuis cette période que les kuo-toas ne supportent plus la lumière du jour.

Des esclavagistes fous. À l'apogée de l'empire illithid, les flagelleurs mentaux ont capturé des kuo-toas par milliers et les ont asservis. Les kuo-toas étaient des créatures simples qui n'ont pas résisté longtemps à l'oppression mentale des illithids. Avant que les flagelleurs mentaux ne les abandonnent, leur joug psychique prolongé les avait plongés dans la folie.

Leur esprit brisé au-delà de tout espoir de rétablissement, les kuo-toas sont devenus des fanatiques religieux. Ils inventent des dieux susceptibles de les protéger de toutes les menaces et des drows en particulier, qui les tuent à vue depuis le jour où les membres de ces deux races se sont rencontrés.

Des faiseurs de dieux. Les kuo-toas vouent un culte à des dieux sortis tout droit de leur imagination démentielle. Si un nombre suffisant d'entre eux croient sincèrement à l'existence d'un dieu, l'énergie collective de leur subconscient peut aboutir à sa véritable manifestation physique. L'aspect d'un dieu kuo-toa dépend de l'image divine qu'ils s'en font et celle-ci est souvent bizarre et absurde.

Blibdoolpoolp, la Mère-Océane, est un des dieux les plus adorés par les kuo-toas. Elle se manifeste sous la forme d'une humaine avec une tête de langoustine, les pinces d'une écrevisse et une carapace articulée qui protège ses épaules. Blibdoolpoolp est très certainement sortie de l'imagination d'un kuo-toa qui a amélioré une statue brisée représentant une humaine en lui ajoutant les membres et la tête d'un crustacé. Tout d'abord sidéré par son œuvre, il a ensuite donné un nom à ce nouveau dieu.

Les kuo-toas qui rencontrent un aboleth ne tardent pas à lui vouer un culte. En effet, leur folie les empêche de voir que l'infâme aboleth ne les manipule que pour satisfaire ses propres intérêts.

Des dirigeants théocrates. Les archiprêtres kuo-toas sont entourés de fanatiques voués à leur religion. L'archiprêtre d'un domaine kuo-toa exige que tous s'adonnent à l'adoration d'un seul et même dieu. La ferveur démentielle qu'un archiprêtre voue à son dieu est si puissante qu'il bénéficie des pouvoirs d'un grand prêtre. L'archiprêtre peut également conférer des sorts à ses dévoués sous-fifres appelés fouets. Un ou plusieurs de ces fouets peuvent être les rejetons de l'archiprêtre et la société des kuo-toas attend d'eux qu'ils combattent jusqu'à la mort pour revendiquer le trône de l'archiprêtre une fois celui-ci

Variante : surveillant kuo-toa

Un surveillant kuo-toa a un indice de dangerosité de 3 (700 PX). Il possède les mêmes statistiques qu'un fouet kuo-toa, sauf qu'il ajoute son modificateur de Sagesse à sa classe d'armure (CA 13), qu'il n'a pas le trait incantation et qu'il remplace les options d'action du fouet par celles-ci.

Attaques multiples. Le kuo-toa effectue une attaque avec sa morsure et deux attaques à mains nues.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

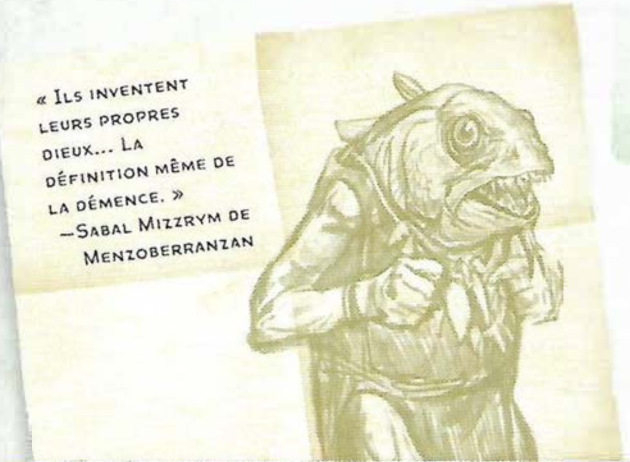
Attaque à mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts de foudre, et la cible ne peut pas effectuer de réaction jusqu'à la fin du prochain tour du kuo-toa.

décédé. Si un fouet mécontente l'archiprêtre, ce dernier peut lui refuser des sorts, voire le tuer sur-le-champ.

Les décisions de l'archiprêtre sont imposées par des surveillants, des kuo-toas dévoués qui rapportent à l'archiprêtre tout ce qu'ils voient et entendent. Les surveillants sont de redoutables combattants au contact, craints par les kuo-toas de rang inférieur.

L'équipement des kuo-toas. Nombre des armes maniées par les kuo-toas sont avant tout conçues pour capturer et non pour tuer. Ils apprécient les filets, même si certains préfèrent les bâtons-tenailles (également appelés attrape-coquins) conçus pour attraper et immobiliser leurs ennemis. Les guerriers kuo-toas enduisent également leurs boucliers d'une matière visqueuse et collante qui englue les armes en contact avec elle.

En règle générale, les kuo-toas n'apprécient pas les armures, trop lourdes pour leurs corps visqueux, et comptent sur leur cuir naturel caoutchouteux pour les protéger. Par contre, ils aiment porter des bijoux confectionnés avec des os, des coquillages, des perles, des gemmes et des bouts de carapace récupérés ici et là.



Kuo-toa

Humanoïde (kuo-toa) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

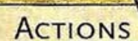
Compétence Perception +4
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14
Langue commun des profondeurs
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Amphibie. Le kuo-toa peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Perception surnaturelle. Le kuo-toa sent la présence des créatures invisibles ou dans le plan éthéré dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Il peut localiser avec précision leur position lorsqu'elles se déplacent.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le kuo-toa est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Glissant. Le kuo-toa est avantagé lors des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde effectués pour échapper à une empoignade.



Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché:* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants, ou 5 (1d8+1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains au corps à corps.

Filet. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 1,50/4,50 m, une créature de Grande taille ou plus petite. *Touché :* la cible est entravée. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un test de Force DD 10 pour se libérer ou libérer une autre créature prise dans le filet et met fin à l'entrave en cas de réussite. Infliger 5 dégâts tranchants au filet (CA 10) libère la cible sans la blesser et détruit le filet.

Réactions

Bouclier collant. Quand une créature rate une attaque d'arme au corps à corps contre le kuo-toa, celui-ci utilise son bouclier collant pour engluer l'arme. L'attaquant doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11, sans quoi son arme se retrouve collée sur le bouclier du kuo-toa. Si la créature qui manie l'arme ne peut pas ou ne veut pas abandonner son arme, elle est empoignée tant que son arme est engluée. Une arme engluée est inutilisable. Une créature peut effectuer une action pour faire un test de Force DD 11 et décolle l'arme en cas de réussite.



Archiprêtre kuo-toa

Humanoïde (kuo-toa) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Compétences Perception +9, Religion +6
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19
Langue commun des profondeurs
Dangerosité 6 (2300 PX)

Amphibie. Le kuo-toa peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Incantation. Le kuo-toa est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de prêtre qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi, détection de la magie, sanctuaire*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne*
Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, langues*
Niveau 4 (3 emplacements) : *contrôle de l'eau, divination*
Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, soin des blessures de groupe*

Perception surnaturelle. Le kuo-toa sent la présence des créatures invisibles ou dans le plan éthéré dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Il peut localiser avec précision leur position lorsqu'elles se déplacent.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le kuo-toa est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Glissant. Le kuo-toa est avantagé lors des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde effectués pour échapper à une empoignade:

Actions

Attaques multiples. Le kuo-toa effectue deux attaques au corps à corps.

Sceptre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants plus 14 (4d6) dégâts de foudre.

Attaque à mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts contondants.

Fouet kuo-toa

Humanoïde (kuo-toa) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +6, Religion +4
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langue commun des profondeurs
Dangerosité 1 (200 PX)

Amphibie. Le kuo-toa peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Incantation. Le kuo-toa est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de prêtre qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bouclier de la foi, fléau*

Perception surnaturelle. Le kuo-toa sent la présence des créatures invisibles ou dans le plan éthéré dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Il peut localiser avec précision leur position lorsqu'elles se déplacent.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le kuo-toa est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Glissant. Le kuo-toa est avantagé lors des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde effectués pour échapper à une empoignade.

Actions

Attaques multiples. Le kuo-toa effectue deux attaques : une avec sa morsure et l'autre avec son bâton-tenaille.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Bâton-tenaille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants. La cible est empoignée (évasion DD 14) si c'est une créature de taille Moyenne ou plus petite. Le kuo-toa ne peut plus utiliser son bâton-tenaille contre une autre créature tant que dure cette empoignade.



Lamie

Les villes en ruine au cœur du désert et les tombes de monarques disparus font de parfaits antres pour les viles lamies. Ces monstres décadents s'approprient ce qui a été oublié et en font le siège de leur règne hédoniste où ils s'entourent de sycophantes. Les lamies comptent sur les garous-chacals pour accomplir diverses tâches : elles les envoient par exemple par delà le désert pour aller capturer des esclaves ou piller des caravanes, des campements ou des villages, la magie des lamies les dissimulant lors de l'assaut.

Au-dessus de la ceinture, la lamie possède un corps humanoïde sculptural tandis qu'au-dessous, elle est dotée de celui d'un puissant lion. Ses vicieuses griffes noires trahissent sa nature de prédateur, tout comme sa soif de tortures et de chair humanoïde.

Les tyrans du plaisir. Une lamie décore son repaire avec des parures volées aux caravanes de passage et recourt à sa magie pour accentuer la beauté des lieux et masquer la dégénérescence sous des voiles d'illusions. Les somptueux jardins, les appartements aux merveilleuses décorations et les nombreux esclaves semblent déplacés dans un antre aussi isolé, niché au cœur de ruines.

La lamie se sert de son contact enivrant pour affaiblir l'esprit de ses ennemis et les rendre plus perméables à ses enchantements afin d'en faire ses esclaves. Pour se divertir, elle oppose les victimes de ses sorts de *quête* lors de compétitions élaborées.

Des prédateurs vaniteux. Toujours à l'affût de nouvelles richesses ou de nouveaux esclaves, la lamie utilise un bassin d'eau claire ou un miroir et le sort *scrutation* pour surveiller son domaine. Elle profite de ce pouvoir pour observer les routes commerciales et les villages voisins ou pour chercher des objets ou des créatures qui lui plaisent.

Les lamies aiment tout particulièrement trouver des aventuriers au cœur pur, les séduire et les corrompre, savourant la destruction de leur vertu et leur conversion au mal. Elles utilisent leur magie pour attirer des victimes potentielles jusqu'à leur antre et comptent sur leurs illusions et leurs esclaves pour capturer les malheureuses. Cependant, les lamies apprécient la force et la beauté plus que tout et les prisonniers qui ne correspondent pas à leurs standards terminent en plat de résistance lors de leurs horribles festins ou sont libérés dans le désert pour y mourir.

Tant que la lamie dispose d'esclaves pour affronter ses ennemis, elle reste en retrait et tente de charmer ses adversaires avec sa magie. Si elle est obligée de se battre au corps à corps, elle s'arrange pour que cela ne dure pas et déchire les chairs ennemies avec ses griffes et ses dagues avant de bondir à l'abri hors de la mêlée.

Les servantes de Graz'zt. Le seigneur démon Graz'zt a créé les lamies à partir de ses serviteurs mortels et leur a accordé l'immortalité en échange de pouvoirs monstrueux et de leur serment de fidélité. Il charge parfois des lamies de protéger les sites qu'il estime importants, mais toutes celles qui sont à son service sont libres de faire le mal comme bon leur semble.

Lamie

Créature monstrueuse de Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d10 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +3, Perspicacité +4, Supercherie +7
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues abyssal, commun
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la lamie est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). La lamie peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *déguisement* (n'importe quelle forme humanoïde), *image majeure*
3/jour chacun : *charme-personne, image miroir, scrutation, suggestion*
1/jour : *quête*

Actions

Attaques multiples. La lamie effectue deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa dague ou son contact enivrant.

Contact enivrant. *Attaque de sort au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* La cible est victime d'une malédiction magique pendant 1 heure. Jusqu'au terme de cette malédiction, elle est désavantagée lors des jets de sauvegarde de Sagesse et de tous les tests de caractéristiques

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10+3) dégâts tranchants.



Liche

Mort-vivant de taille Moyenne, n'importe quel alignement Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Int +12, Sag +9
Compétences Arcanes +18, Histoire +12, Perception +9, Perspicacité +9
Résistance aux dégâts de foudre, de froid, nécrotiques
Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoisonné, épuisé et paralysé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 19
Langues commun et jusqu'à cinq autres langues supplémentaires
Dangerosité 21 (33 000 PX)

Incantation. La liche est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de magicien qu'elle a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, projectile magique, vague tonnante*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, flèche acide de Melf, image miroir, invisibilité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, boule de feu, contresort, dissipation de la magie*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*
Niveau 5 (3 emplacements) : *nuage mortel, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *désintégration, globe d'invulnérabilité*
Niveau 7 (1 emplacement) : *changement de plan, doigt de mort*
Niveau 8 (1 emplacement) : *dominer un monstre, mot de pouvoir étourdissant*
Niveau 9 (1 emplacement) : *mot de pouvoir mortel*

Reconstitution. Si elle dispose d'un phylactère, une liche détruite obtient une nouvelle enveloppe corporelle en 1d10 jours. Elle récupère la totalité de ses points de vie et peut de nouveau agir à la fin de cette période. Le nouveau corps apparaît à 1,50 mètre ou moins du phylactère.

Résistance contre le renvoi. La liche est avantagée lors des jets de sauvegarde contre tout effet renvoyant les morts-vivants.

Résistance légendaire (3/jour). La liche peut remplacer l'échec de l'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Contact paralysant. *Attaque de sort au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Actions légendaires

La liche peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle choisit parmi celles décrites ici. Elle ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La liche récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Contact paralysant (coûte 2 actions). La liche utilise son contact paralysant.
Regard effroyable (coûte 2 actions). La liche fixe du regard une créature située dans son champ de vision à 3 mètres ou moins d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 contre cette magie pour ne pas être terrorisée pendant 1 minute. La cible terrorisée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si la cible réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin, elle est immunisée contre le regard de la liche pendant 24 heures.
Tour de magie. La liche lance un tour de magie.
Trouble vital (coûte 3 actions). Les créatures vivantes situées à 6 m ou moins de la liche doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 contre cette magie. Celles qui échouent subissent 21 (6d6) dégâts nécrotiques, les autres la moitié seulement.

Liche

Une liche est un vestige d'un grand magicien qui a embrassé la non-mort pour se préserver. Elle est prête à tout pour développer ses pouvoirs et ne s'intéresse pas aux affaires de vivants, hormis quand elles interfèrent avec les siennes. Fourbe et démente, elle est avide de connaissances oubliées et de secrets, aussi terrifiants soient-ils. Comme l'ombre de la mort ne plane plus sur elle, elle peut concevoir des complots qui se déroulent sur des années, des décennies ou même des siècles.

La liche est un humanoïde squelettique et décharné dont la peau desséchée ne couvre plus que des os. La décomposition a emporté ses yeux il y a bien longtemps mais une lumière brûle dans ses orbites vides. Elle est souvent vêtue de bijoux ternis par le temps et des restes moisis des beaux habits qu'elle portait de son vivant.

Les secrets de la non-mort. Aucun magicien ne devient une liche sur un coup de tête, le processus de transformation restant un secret bien gardé. Un magicien désireux de se changer en liche doit conclure un accord avec un fiélon, un dieu maléfique ou une autre entité peu recommandable. Beaucoup se tournent vers Orcus, le prince-démon de la non-mort, dont les pouvoirs ont donné naissance à d'innombrables liches. Cependant, tous les êtres capables de changer une créature en liche exigent sa fidélité et ses services en échange de leurs connaissances.

La liche est créée lors d'un antique rituel qui piège l'âme du magicien dans un phylactère. L'âme est alors liée au monde des mortels et ne peut gagner les plans extérieurs après la mort de son propriétaire. Le phylactère se présente généralement sous forme d'amulette aux allures de petite boîte mais il peut tout aussi bien s'agir de n'importe quel objet doté d'un espace intérieur où l'on peut inscrire en lettres d'argent des symboles magiques associés aux notions de nom, de lien, d'immortalité et de magie noire.

Une fois le phylactère prêt, la liche boit une potion de transformation, une immonde décoction faite de poison mélangé au sang d'une créature intelligente dont l'âme est sacrifiée au phylactère. Le magicien succombe et se relève sous forme de liche une fois son âme aspirée dans le phylactère où elle reste à jamais prisonnière.

Sacrifier des âmes. La liche doit nourrir son phylactère avec des âmes, de temps à autres, pour alimenter la magie qui préserve son corps et sa conscience. Pour cela, elle recourt au sort *emprisonnement*, mais au lieu de choisir l'une des options habituelles du sort, elle s'en sert pour piéger le corps et l'âme de sa victime dans le phylactère. Ce dernier doit se trouver sur le même plan que la liche pour que le sort fonctionne. Le phylactère ne peut renfermer qu'une seule créature à la fois, sachant que le sort *dissipation de la magie* lancé comme un sort de niveau 9 libère toute créature prisonnière de l'objet. Si une créature passe 24 heures enfermée dans le phylactère, elle est consumée et complètement détruite, plus rien ne pouvant la ramener à la vie à moins d'une intervention divine.

Si la liche oublie de sacrifier des âmes ou n'y parvient pas, son corps commence à se déliter et elle finit par se changer en demi-liche.

Mort et restauration. Quand le corps d'une liche est brisé suite à un accident ou une attaque, la volonté et l'esprit de la créature s'en échappent et abandonnent le corps inanimé derrière eux. Quelques jours plus tard, un nouveau corps se forme à côté du phylactère de la liche, en se matérialisant à partir de la fumée luisante qui suinte de l'objet. Comme la destruction du phylactère est synonyme de mort définitive, la liche le cache soigneusement dans un endroit bien gardé.

Il est très difficile de détruire le phylactère d'une liche et il faut souvent recourir à un rituel, une arme ou un objet spécial. Chaque phylactère est unique et il faut souvent mener une véritable quête juste pour découvrir la clef de sa destruction.

Une existence solitaire. De temps à autres, une liche se détourne un instant de sa quête obsessionnelle de pouvoir et s'intéresse au monde qui l'entoure, souvent parce qu'un événement capital lui a rappelé la vie qu'elle menait autrefois. Sinon, elle reste isolée et côtoie uniquement les créatures chargées de défendre son antre.

Bien peu de liches conservent le nom qu'elles portaient de leur vivant et préfèrent adopter des surnoms comme la Main noire ou le Roi oublié.

Des collectionneuses de magie. Les liches collectionnent les sorts et les objets magiques. En plus de son répertoire de sorts, une liche dispose généralement de potions, de parchemins, d'une bibliothèque bien garnie en grimoires, d'une ou plusieurs baguettes et d'un bâton ou deux. Et elle n'hésite pas à utiliser ces trésors si quelqu'un attaque son antre.

De nature morte-vivante. Une liche n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir.

L'antre de la liche

Une liche hante souvent les lieux qu'elle appréciait de son vivant, comme une tour isolée, des ruines hantées ou une académie de magie noire. Certaines construisent des tombeaux secrets protégés par de puissants gardiens et de redoutables pièges.

Tout, dans l'antre de la liche, reflète son esprit rusé et sa fourberie, y compris les pièges magiques et ordinaires qui la protègent. Des morts-vivants, des créatures artificielles et des démons liés rôdent dans les recoins obscurs d'où ils émergent pour détruire tous ceux qui osent venir perturber les travaux de leur maître.

Une rencontre contre une liche au sein de son antre représente une rencontre de dangerosité 22 (41 000 PX).

Actions d'antre

À une initiative de 20, la liche perdant automatiquement en cas d'égalité, elle peut effectuer une action d'antre pour provoquer l'un des effets magiques suivants, sachant qu'elle ne peut pas utiliser le même deux fois de suite.

- La liche lance un d8 et récupère un emplacement de sort du même niveau que le chiffre obtenu ou inférieur. Si elle n'a pas dépensé d'emplacement de sort de ce niveau ou moins, il ne se passe rien.
- La liche vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Une corde faite d'énergie négative crépitante relie alors la liche à la cible. À chaque fois que la liche subit des dégâts, la créature liée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Si elle le rate, la liche reçoit la moitié des dégâts prévus (arrondie à l'inférieur) et sa victime subit le reste. La corde persiste jusqu'à arriver à une valeur d'initiative de 20 au round suivant ou jusqu'à ce que la liche ou sa victime quitte l'antre.
- La liche appelle les esprits de créatures décédées dans son antre. Ces apparitions se matérialisent et attaquent une créature située dans le champ de vision de la liche et dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Elle subit 52 (15d6) dégâts nécrotiques si elle échoue, sinon la moitié seulement. Les apparitions disparaissent ensuite.



Licorne

Céleste de Grande taille, Loyal Bon

Classe d'armure 12
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné et paralysé
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 13
Langages céleste, elfique, sylvestre, télépathie 18 m
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme de la licorne sont magiques.

Charge. Si la licorne se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit une attaque de corne lors du même tour, cette cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être jetée à terre.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la licorne est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). La licorne peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante :

À volonté : *détection du mal et du bien, druidisme, passage sans trace*
1/jour chacun : *apaisement des émotions, dissipation du mal et du bien, enchevêtrement*

Résistance à la magie. La licorne est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La licorne effectue deux attaques : une avec ses sabots et l'autre avec sa corne.

Corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Contact guérisseur (3/jour). La licorne touche une autre créature avec sa corne. La cible récupère 11 (2d8+2) points de vie par magie. En outre, le contact soigne toutes les maladies et neutralise tous les poisons dont est victime la cible.

Téléportation (1/jour). La licorne se téléporte par magie, accompagnée d'un maximum de trois créatures consentantes situées dans son champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre, avec l'ensemble des objets qu'elles portent ou transportent, vers un endroit connu de la licorne situé à une distance maximale de 1,5 kilomètre.

Actions légendaires

La licorne peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Elle ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La licorne récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Protection scintillante (coûte 2 actions). La licorne crée un champ magique scintillant autour d'elle ou d'une créature située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. La cible bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA jusqu'à la fin du prochain tour de la licorne.
Sabots. La licorne effectue une attaque avec ses sabots.
Soin personnel (coûte 3 actions). La licorne récupère 11 (2d8+2) points de vie par magie.

Licorne

Les licornes vivent dans des forêts enchantées. Elles n'ont aucun lien de parenté avec les chevaux auxquels elles ressemblent, ce sont des créatures célestes qui parcourent les royaumes sylvestres, leur silhouette blanche luisant sous la lumière des astres.

La licorne porte sur son front une unique corne spiralée en ivoire dont le contact magique permet de soigner les malades et les blessés. Son ouïe perçoit les paroles et les murmures des créatures qui partagent son domaine et elle connaît l'elfique et le sylvestre. Elle laisse les créatures au cœur bon entrer dans ses bois pour y chasser ou récolter de la nourriture, mais elle tient le mal à l'écart. Il est bien rare qu'une créature maléfique quitte le domaine d'une licorne en vie.

Des gardiens divins. Les divinités bienveillantes ont installé les licornes sur le plan matériel pour tenir le mal en respect et protéger les lieux les plus sacrés. La plupart des licornes assurent la préservation d'un royaume bien délimité, comme une forêt enchantée, cependant les dieux envoient parfois une licorne garder un artefact ou protéger une créature donnée. Quand les forces des ténèbres s'en prennent à un individu que les dieux désirent protéger, ils l'envoient parfois dans la forêt d'une licorne où les créatures du mal le poursuivent à leurs risques et périls.

Les licornes sont généralement au service de divinités des bois et des forêts, y compris des dieux bienveillants des fées. Toutes les licornes disposent de pouvoirs de guérison innés, mais certaines possèdent des capacités supérieures et accomplissent des miracles normalement réservés aux grands prêtres.

Les seigneurs de la forêt. La forêt de la licorne est un royaume céleste où rien de ce qui se passe sous les feuilles constellées de soleil ne lui échappe. Elle entend toutes les notes des chants des elfes qui résident dans la canopée, perçoit l'emplacement de chaque chenille en train de tisser son cocon, de chaque feuille et de chaque branche où se pose un papillon aux vives couleurs désireux de reposer ses ailes fatiguées.

Un sentiment de calme plane sur toute la forêt de la licorne. Des loups aux renards en passant par les oiseaux, les écureuils et les insectes, toutes les créatures qui vivent en ces lieux semblent presque apprivoisées. Quand des pixies, des esprits follets, des satyres, des dryades et d'autres fées d'humeur habituellement changeante résident dans le bois d'une licorne, ils la servent loyalement. Les créatures sous la protection d'une licorne se sentent à l'abri de l'avancée de la civilisation et d'un mal insidieux.

La licorne parcourt son domaine en permanence et se déplace précautionneusement pour éviter de déranger les autres habitants de ses bois. Une créature peut très bien à peine apercevoir la licorne du coin de l'œil et n'en plus voir aucune trace ensuite.

Une corne sacrée. Tout le pouvoir de la licorne se concentre dans sa corne, véritable éclat de magie divine tissée dans l'ivoire. Les baguettes faites d'une corne de licorne canalisent une puissante magie tandis que les armes contenant une telle corne frappent leurs victimes avec une force divine. Les magiciens incorporent la poudre de corne de licorne dans leurs potions et l'encre de leurs parchemins pour décupler leur puissance ou les utilisent comme composants lors de rituels occultes. Cependant, toute créature qui joue un rôle, aussi infime soit-il, dans l'assassinat d'une licorne a de grandes chances d'être victime d'une vengeance divine.

Une monture bénie. Quand le mal et les ténèbres menacent d'engloutir le monde, les dieux jugent parfois bon d'associer une licorne à un champion pour lui servir de monture. Un paladin monté sur une licorne est un signe de l'intervention directe des dieux dans les affaires des mortels. C'est une alliance sacrée destinée à trancher la tête des démons et à renvoyer les diables dans les Neuf Enfers.

La licorne reste aux côtés du champion tant que les ténèbres persistent, sa corne luisant tant qu'elle repousse l'obscurité, cependant, si le champion des dieux tombe en disgrâce ou s'il renie le bien et la vertu, elle s'en va et ne revient jamais.

L'antre de la licorne

Une licorne peut choisir comme antre une ruine couverte de végétation, une clairière embrumée entourée de chênes majestueux, une colline au sommet constellé de papillons ou une autre région boisée et sereine.

Les effets régionaux

Le domaine d'une licorne se transforme suite à la présence de cette créature céleste et peut comporter les effets magiques suivants.

- Les feux à nu d'origine non magique s'éteignent. Les torches et les feux de camp refusent de s'allumer, mais les lanternes sourdes ne sont pas affectées.
- Les créatures originaires du domaine de la licorne se cachent facilement et sont avantagées lors de leurs tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher.
- Quand une créature d'alignement Bon lance un sort ou utilise un effet magique qui permet à une autre créature d'alignement Bon de récupérer des points de vie, la cible reçoit le maximum de points de vie possible.
- Les malédictions qui affectent les créatures d'alignement Bon sont supprimées.

Si la licorne meurt, ces effets cessent immédiatement.





L



Lycanthropes

La lycanthropie est l'une des malédictions les plus anciennes et les plus redoutées et peut transformer le plus civilisé des hommes en une bête destructrice. Sous sa forme humanoïde normale, la victime de la lycanthropie se présente sous son apparence ordinaire, cependant, au fil du temps, nombre de lycanthropes acquièrent des traits rappelant leur forme animale. Sous cette dernière, le lycanthrope ressemble à un animal ordinaire, en plus puissant, mais si on l'observe attentivement, on remarque une lueur d'intelligence dans son regard qui brille parfois d'un éclat rougeoyant dans l'obscurité.

Les lycanthropes maléfiques se cachent parmi les gens ordinaires et revêtent leur forme animale une fois la nuit tombée pour semer la terreur et faire couler le sang, surtout à la pleine lune. Les lycanthropes au cœur bon vivent en reclus et n'aiment pas la compagnie des autres créatures civilisées, préférant vivre dans les étendues sauvages loin des villes et des villages.

La malédiction de la lycanthropie. Une créature humanoïde peut être victime de lycanthropie si elle a été blessée par un lycanthrope ou si l'un de ses parents ou les deux sont des lycanthropes. Le sort *lever une malédiction* peut libérer un lycanthrope affecté, mais si la lycanthropie est de naissance, il faut recourir à un *souhait*.

Le lycanthrope peut résister à sa malédiction ou l'embrasser. S'il résiste, il conserve sa personnalité et son alignement tant qu'il se trouve sous forme humanoïde. Il continue de vivre comme il l'a toujours fait, en enfouissant ses pulsions bestiales au plus profond de lui. Cependant, quand la pleine lune se lève, la malédiction devient trop puissante pour qu'il lui résiste et le change en animal ou en un immonde hybride mêlant les traits d'un humanoïde et d'une bête. La bête intérieure redevient contrôlable quand la lune décroît. Il se peut que le lycanthrope ne se souvienne pas de ce qui s'est passé lorsqu'il était transformé, surtout s'il ignore qu'il est maudit, mais ces souvenirs le hantent généralement sous forme de rêves sanglants.

Certains individus ne voient pas pourquoi ils devraient lutter contre la malédiction et s'acceptent tels qu'ils sont. Avec le temps et la pratique, ils apprennent à maîtriser leurs capacités de métamorphose et peuvent revêtir une forme bestiale ou hybride à volonté. La plupart des lycanthropes qui embrassent leur nature bestiale succombent à leur soif de sang et deviennent des créatures maléfiques et opportunistes qui traitent les faibles comme des proies.

Loup-garou

Le loup-garou est un prédateur sauvage qui possède des sens aiguisés, un tempérament de feu et un penchant pour les viandes rares quand il se trouve sous forme humanoïde. Sous forme de loup, c'est un prédateur redoutable, mais il est encore plus terrifiant sous sa forme hybride, quand il ressemble à un humanoïde musculeux au corps couronné d'une tête de loup affamé. Il peut manier des armes manufacturées alors qu'il se trouve sous cette apparence, mais il préfère déchirer ses ennemis avec ses griffes et ses crocs.

Variante : les lycanthropes non-humains

Les profils présentés ici utilisent un humain comme créature de base. Cependant, vous pouvez aussi vous en servir pour représenter des lycanthropes non-humains à qui donner plus de vraisemblance en leur laissant quelques traits typiques de leur race humanoïde de base. Par exemple, un loup-garou elfique peut disposer du trait ascendance féerique.

La plupart des loups-garous fuient la civilisation peu après avoir contracté leur malédiction. Ceux qui la rejettent craignent ce qui se passera s'ils restent auprès de leur famille et de leurs amis tandis que ceux qui l'embrassent redoutent qu'autrui découvre leur secret et appréhendent les conséquences de leurs actes meurtriers. Dans la nature, les loups-garous se regroupent en meutes comprenant aussi des loups ordinaires et des loups sanguinaires.

Ours-garou

Les ours-garous sont de puissants lycanthropes capables de tempérer leur nature bestiale et de rejeter leurs pulsions les plus violentes. Sous forme humanoïde, ce sont de grands individus musculeux, couverts de poils de la même couleur que la robe de leur forme animale. L'ours-garou est d'un naturel solitaire et redoute ce qui pourrait arriver à d'innocentes créatures si elles se trouvent près de lui au moment où sa nature bestiale prend le dessus.

Quand l'ours-garou se transforme, il prend des proportions gigantesques et se bat à grands coups de griffes ou avec ses armes. Il se bat aussi férocement qu'un ours, mais même sous sa forme animale, il évite de mordre son adversaire afin de ne pas propager sa malédiction. Il transmet sa lycanthropie uniquement à des compagnons ou des apprentis qu'il a choisis et veille sur eux pendant la période qui suit, le temps de leur apprendre à accepter leur malédiction et à la maîtriser.

Créatures solitaires, les ours-garous deviennent les gardiens de leur territoire et protègent la faune et la flore contre toute intrusion, qu'elle soit humanoïde ou monstrueuse. La plupart des ours-garous sont d'alignement Bon mais certains sont aussi maléfiques que les autres lycanthropes.

Rat-garou

Les rats-garous sont des lycanthropes rusés, fourbes et avares. Sous forme humanoïde, ils sont maigrelets et nerveux, dotés de cheveux clairsemés et d'yeux toujours aux aguets. Sous leur forme humanoïde et hybride, les rats-garous préfèrent utiliser des armes légères et tendre des embuscades plutôt que de se battre en meute. Sous forme de rat, ils infligent de vilaines morsures, mais ils évitent de se battre sous cette forme qu'ils réservent à l'infiltration et à la fuite.

Un clan de rats-garous fonctionne comme une guilde de voleurs, ses membres transmettant leur malédiction aux individus qu'ils souhaitent intégrer à leurs rangs uniquement. Ils traquent et exécutent les rats-garous maudits par hasard et ceux qui échappent au contrôle du clan.

Les clans de rats-garous se trouvent dans les zones civilisées, souvent dans les caves ou les catacombes. Ils résident fréquemment dans les égouts des grandes villes et considèrent ces zones souterraines comme leur terrain de chasse. On trouve souvent des rats et des rats géants parmi les rats-garou.

Sanglier-garou

Les sangliers-garous sont de vulgaires brutes irascibles. Sous leur forme humanoïde, ce sont des individus compacts et musculeux aux cheveux courts et rêches. Sous leurs formes humanoïde et hybride, ils utilisent des armes lourdes tandis que sous leurs formes hybride et animale, ils donnent des coups de défenses dévastateurs par lesquels ils transmettent leur malédiction. Un sanglier-garou contamine les autres créatures sans distinction, ravi de savoir que plus leurs victimes résistent à la lycanthropie, plus elles deviennent sauvages et bestiales.

Les sangliers-garous vivent en petites cellules familiales dans des forêts isolées où ils construisent des huttes fragiles ou s'installent dans des grottes. Ils se méfient des étrangers, mais il leur arrive de s'allier aux orcs.

Tigre-garou

Les tigres-garous sont de féroces chasseurs et de puissants guerriers d'un naturel hautain et méticuleux. Sous leur forme humanoïde, ce sont des individus musclés et racés, plus grands que la moyenne et toujours parfaitement apprêtés. Sous leur forme animale et hybride, ils atteignent des proportions impressionnantes, mais ils préfèrent se battre sous leur forme humanoïde, bien plus raffinée. Ils n'aiment pas transmettre leur malédiction, car tout nouveau tigre-garou est un nouveau rival en matière de territoire et de proies.

Les tigres-garous vivent en bordure d'une civilisation humanoïde, voyageant d'un village isolé à l'autre pour commercer ou s'amuser. Ils vivent et chassent seuls ou en petites unités familiales.

Les personnages-joueurs lycanthropes

Un personnage affecté par la lycanthropie conserve ses statistiques, hormis en ce qui concerne les spécificités liées au type lycanthrope. Sous forme autre qu'humanoïde, il gagne la vitesse du lycanthrope, ses immunités contre les dégâts, ses traits et ses actions n'exigeant pas d'équipement. Il maîtrise les attaques naturelles du lycanthrope, comme la morsure ou les griffes, qui infligent les dégâts indiqués dans le profil du lycanthrope. Il ne peut pas parler quand il se trouve sous forme animale.

Un humanoïde touché par une attaque susceptible de transmettre la lycanthropie doit faire un jet de sauvegarde de Constitution (DD 8 + bonus de maîtrise du lycanthrope + modificateur de Constitution de ce dernier). S'il le rate, il est maudit. Si le personnage accepte sa malédiction, il revêt l'alignement associé au lycanthrope qu'il est devenu. Le MD peut tout à fait décider que le changement d'alignement place le personnage sous son contrôle jusqu'à ce qu'il soit débarrassé de sa malédiction.

Voici les informations à appliquer sur les différents types de lycanthropes.

Loup-garou. Le personnage obtient une Force de 15 si celle dont il disposait est inférieure. Il gagne un bonus de +1 à la CA sous forme de loup ou d'hybride (grâce à son armure naturelle). Les jets d'attaque et de dégâts de ses armes naturelles sont basés sur la Force.

Ours-garou. Le personnage obtient une Force de 19 si celle dont il disposait est inférieure. Il gagne un bonus de +1 à la CA sous forme d'ours ou d'hybride (grâce à son armure naturelle). Les jets d'attaque et de dégâts de ses armes naturelles sont basés sur la Force.

Rat-garou. Le personnage obtient une Dextérité de 15 si celle dont il disposait est inférieure. Les jets d'attaque et de dégâts de sa morsure sont basés sur la Force ou la Dextérité, selon ce qui l'avantage le plus.

Sanglier-garou. Le personnage obtient une Force de 17 si celle dont il disposait est inférieure. Il gagne un bonus de +1 à la CA sous forme de sanglier ou d'hybride (grâce à son armure naturelle). Les jets d'attaque et de dégâts de ses défenses sont basés sur la Force. Pour l'aptitude de charge, le DD est de 8 + bonus de maîtrise du personnage + son modificateur de Force.

Tigre-garou. Le personnage obtient une Force de 17 si celle dont il disposait est inférieure. Les jets d'attaque et de dégâts de ses armes naturelles sont basés sur la Force. Pour l'aptitude de bond agressif, le DD est de 8 + bonus de maîtrise du personnage + son modificateur de Force.



Loup-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 11 sous forme humanoïde, 12 (armure naturelle) sous forme hybride ou de loup
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +4
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en argent
Sens Perception passive 14
Langue commun (ne peut pas parler sous forme de loup)
Dangerosité 3 (700 PX)

Métamorphe. Le loup-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de loup, en loup, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le loup-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Attaques multiples (forme hybride ou humanoïde uniquement). Le loup-garou effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes ou sa lance.

Griffes (forme hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts tranchants.

Lance (forme humanoïde uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 6 (1d8+2) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Morsure (forme hybride ou de loup uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du loup-garou.

Ours-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille Moyenne, Neutre Bon

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme hybride ou d'ours
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 9 m (12 m, escalade 9 m sous forme hybride ou d'ours)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétence Perception +7
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en argent
Sens Perception passive 17
Langue commun (ne peut pas parler sous forme d'ours)
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Métamorphe. L'ours-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et d'ours de Grande taille, en ours de Grande taille, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa taille et de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. L'ours-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat aiguisé. L'ours-garou est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Sous forme d'ours, l'ours-garou effectue deux attaques de griffe. Sous forme humanoïde, il effectue deux attaques de hache à deux mains. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un ours ou comme un humanoïde.

Griffe (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Hache à deux mains (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12+4) dégâts tranchants.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie de l'ours-garou.







Rat-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en argent
Sens vision dans le noir 18 m (forme de rat uniquement), Perception passive 12
Langue commun (ne peut pas parler sous forme de rat)
Dangerosité 2 (450 PX)

Métamorphe. Le rat-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de rat, en rat géant, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le rat-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat aiguisé. Le rat-garou est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples (forme hybride ou humanoïde uniquement). Le rat-garou effectue deux attaques dont l'une seulement peut être faite avec sa morsure.

Arbalète de poing (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Épée courte (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Morsure (forme hybride ou de rat uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du rat-garou.

Sanglier-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme hybride ou de sanglier
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de sanglier)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (−1)

Compétence Perception +2
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en argent
Sens Perception passive 12
Langue commun (ne peut pas parler sous forme de sanglier)
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Charge (forme de sanglier ou hybride). Si le sanglier-garou se déplace de 4,50 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défenses lors du même tour, cette cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Implacable (Recharge après un court ou un long repos). Si le sanglier-garou subit 14 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0, celui-ci est réduit à 1 à la place.

Métamorphe. Le sanglier-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de sanglier, en sanglier, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le sanglier-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Actions

Attaques multiples (forme hybride ou humanoïde uniquement). Le sanglier-garou effectue deux attaques dont une seulement peut être faite avec ses défenses.

Défenses (forme de sanglier ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du sanglier-garou.

Maillet d'armes (forme hybride ou humanoïde uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts contondants.

Tigre-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 12
Points de vie 120 (16d8 + 48)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de tigre)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en argent
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langue commun (ne peut pas parler sous forme de tigre)
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Bond agressif (forme hybride ou de tigre uniquement). Si le tigre-garou se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 4,50 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre-garou peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Métamorphe. Le tigre-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de tigre, en tigre, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le tigre-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le tigre-garou est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Sous forme humanoïde, le tigre-garou effectue deux attaques de cimeterre ou deux attaques d'arc long. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un humanoïde ou effectuer deux attaques de griffe.

Arc long (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Cimeterre (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Griffe (forme hybride ou de tigre uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Morsure (forme hybride ou de tigre uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du tigre-garou.





Main rampante

Les mains rampantes sont les mains tranchées de meurtriers, ensuite réanimées par la magie noire pour continuer à tuer. Les magiciens et sorciers initiés à ces sombres pratiques magiques se servent de ces créatures comme mains supplémentaires lors de leurs travaux.

Origines magiques. L'accomplissement de sombres rituels de nécromancie permet de transférer la force vitale d'un meurtrier dans sa main tranchée pour que son esprit l'investisse et la réanime. Les rituels échouent si l'esprit du meurtrier décédé s'est déjà manifesté sous la forme d'un autre mort-vivant, si le meurtrier est ramené à la vie ou si son esprit est depuis longtemps parti vers un autre plan.

Le rituel qui permet de créer une main rampante fonctionne mieux si la main a été tranchée il y a peu. Par conséquent, les ritualistes et leurs serviteurs assistent aux exécutions publiques pour acquérir ensuite des mains appropriées ou négocient leur acquisition auprès d'assassins et de tortionnaires.

Sous le contrôle du créateur. Le renvoi des morts-vivants est inefficace contre ces mains, tout comme les sorts qui permettent de contrôler les morts-vivants. Ces abominables monstres sont totalement liés à la volonté de leur créateur. Celui-ci peut, à sa guise, se concentrer sur une main dans son champ de vision pour lui donner des ordres mentaux. Si le créateur d'une main rampante ne lui donne aucun ordre particulier, la main obéit du mieux possible au dernier ordre donné.

Les mains rampantes ne comprennent que les ordres simples. On ne peut pas ordonner à une main de traquer et tuer un individu particulier car ses sens et son intelligence limités l'empêchent de remonter la piste d'individus spécifiques et de les tuer. On peut néanmoins lui ordonner de tuer toutes les créatures présentes dans un lieu spécifique. Une main rampante ressent facilement les contours des clés et des poignées de porte et peut ainsi ramper de salle en salle en tuant sans distinction tous ceux qu'elle croise.

Une intelligence malsaine. Une main rampante ne conserve pratiquement rien de l'intellect et des souvenirs de l'individu auquel elle appartenait. Persistent toutefois la haine, la jalousie ou l'avarice qui poussait cet individu à tuer, amplifié par l'état fragmentaire de la main. Livrée à elle-même, la main reproduit les gestes meurtriers qu'elle effectuait de son vivant.

Des mains vivantes. Si une main rampante est la main tranchée puis animée d'un meurtrier toujours en vie, le rituel lie la main à l'âme du meurtrier. La main désincarnée peut ensuite reprendre sa place sur le corps de son propriétaire : ses chairs de mort-vivant se ressoudent alors sur le bras vivant, à l'endroit où elles ont été tranchées.

Le meurtrier, de nouveau entier, peut agir comme si la main n'avait jamais été tranchée et comme si le rituel n'avait jamais eu lieu. Quand la main rampante se détache à nouveau du corps de son propriétaire, ce corps tombe dans le coma. Si la main est détruite alors qu'elle est séparée du corps du meurtrier à qui elle appartient, cet individu péri. La mort du meurtrier ne produit toutefois aucun effet sur la main rampante.

De nature morte-vivante. Une main rampante ne respire pas, ne mange pas, ne boit pas et ne dort pas.

Main rampante

Mort-vivant de Très Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné et épuisé
Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 10
Langue comprend le commun mais ne peut pas parler
Dangerosité 0 (10 PX)

Immunité contre le renvoi. La main rampante est immunisée contre les effets qui renvoient les morts-vivants.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts contondants ou tranchants (au choix de la main).

« Ça pousse à se demander ce qu'on pourrait faire avec les autres parties de ce meurtrier, non ? »
—Evangelize Lavain, nécromancienne

Magmatique

Élémentaire de Petite taille, Chaotique Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 9 (2d6 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue igné
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Explosion finale. Quand le magmatique meurt, il explose en une gerbe de feu et de magma. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Celles qui échouent subissent 7 (2d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Les objets inflammables dans cette zone que personne ne porte ni ne transporte prennent feu.

Illumination embrasée. Par une action bonus, le magmatique peut s'embraser ou étouffer ses flammes. Tant qu'il est en feu, il diffuse une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur un rayon de 3 mètres supplémentaires.

Actions

Contact. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable ou une créature, il ou elle prend feu. Tant qu'une créature n'a pas consacré une action à étouffer les flammes, la cible subit 3 (1d6) dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours.

Magmatique

Le magmatique est un être espiègle au large sourire qui ressemble à un humanoïde courtaud taillé dans une coque magmatique noire. De petits jets de flamme jaillissent de sa peau poreuse, même quand il n'est pas en fusion en train d'irradier autant de chaleur qu'un feu de joie.

Des pyromanes invoqués. Les magmatiques sont des esprits élémentaires du feu auxquels la magie a donné une forme physique. Ils apparaissent sur le plan matériel uniquement si quelqu'un les invoque. Ils considèrent tous les objets inflammables comme du petit bois pour un grand feu de joie et, s'ils se retiennent d'embraser tout ce qu'ils touchent, c'est uniquement grâce au contrôle magique que leur invocateur exerce sur eux. Leur penchant pour le feu et le chaos en fait d'excellents outils de destruction. Il suffit de quelques minutes pour qu'une horde de magmatiques invoqués dans un château le transforment en coquille vide et fumante.

Une destruction flamboyante. La flamme qui brûle au cœur du magmatique est vive, mais la robuste coquille de magma durcit qui l'entoure l'empêche d'embraser instantanément tout ce qu'il touche, cependant, la créature est aussi capricieuse et imprévisible que le feu qui brûle en elle. De plus, comme elle est une création élémentaire très simple, elle ne se soucie pas des dégâts que son élément natal inflige aux créatures du plan matériel.

Si le magmatique en a l'occasion alors qu'il est en mission pour son maître, il cherche la source de chaleur la plus brûlante possible, comme celle émanant d'un feu de forêt ou du magma en fusion dans un volcan actif. Parfois, il fait jaillir compulsivement du feu de ses doigts et enflamme joyeusement tout ce qu'il peut.





« Rappelle-moi pourquoi nous entreprenons cette quête ? »
—Ethelrède le guerrier, suite à sa première rencontre avec une mante obscure

Mante obscure

Une mante obscure reste accrochée au plafond des cavernes, parfaitement immobile, en attendant que des créatures passent en contrebas. De loin, elle peut passer pour une stalactite ou une protubérance rocheuse. Elle se détache alors du plafond et se déploie, dissimulée derrière un voile de ténèbres magiques, pour recouvrir sa proie de sa masse et l'étouffer.

On trouve des mantes obscures partout en l'Ombreterre mais elles sont également répandues dans l'Obscur. Nombreuses dans ce sombre royaume, elles occupent une niche écologique semblable à celle des chauves-souris sur le plan matériel. Les créatures intelligentes de l'Obscur dressent parfois des mantes pour en faire des gardiens ou des animaux domestiques.

Mante obscure

Créature monstrueuse de Petite taille, non alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Compétence Discrétion +3
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Écholocalisation. La mante obscure ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Faux-semblant. Aussi longtemps que la mante obscure reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une formation rocheuse, telle qu'une stalactite ou une stalagmite.

Actions

Étouffer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants et la mante obscure se fixe sur la cible. Si la cible est de taille Moyenne ou plus petite et que la mante obscure est avantagée lors du jet d'attaque, elle se fixe en enveloppant la tête de la cible et celle-ci est aveuglée et incapable de respirer tant que la mante obscure reste fixée de la sorte.

Tant qu'elle est fixée sur la cible, la mante obscure ne peut attaquer aucune créature à l'exception de la cible, mais elle est avantagée lors de ses jets d'attaque. La vitesse de la mante obscure tombe également à 0, elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse et elle se déplace avec la cible.

Une créature peut détacher la mante obscure en réussissant un test de Force DD 13 par une action. Lors de son tour, la mante obscure peut se détacher de la cible en dépensant 1,50 mètre de déplacement.

Aura de ténèbres (1/jour). Des ténèbres magiques d'un rayon de 4,50 mètres s'étendent autour de la mante obscure en contournant les angles et en se déplaçant avec elle. Ces ténèbres durent aussi longtemps que la mante obscure reste concentrée, jusqu'à une durée maximale de 10 minutes (comme si elle se concentrait sur un sort). Il est impossible de voir au travers de ces ténèbres avec la vision dans le noir et aucune lumière naturelle ne peut les éclairer. Dès que la zone affectée par les ténèbres chevauche, même partiellement, une zone de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort à l'origine de la lumière est dissipé.

Manteleur

Aberration de Grande taille, Chaotique Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 78 (12d10 + 12)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétence Discrétion +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun des profondeurs, profond
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que le manteleur reste immobile sans exposer son ventre, il est impossible de le distinguer d'un manteau de cuir sombre.

Sensibilité à la lumière. Dans une zone vivement éclairée, le manteleur est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Transfert de dégâts. Lorsqu'il est fixé sur une créature, le manteleur subit la moitié seulement des dégâts qu'on lui inflige (arrondis à l'inférieur) et sa victime subit l'autre moitié.

Actions

Attaques multiples. Le manteleur effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants et, si la cible est de Grande taille ou plus petite, le manteleur se fixe sur elle. Si le manteleur est avantagé par rapport à sa cible, il se fixe sur la tête de la victime qui est alors aveuglée et incapable de respirer tant que le manteleur reste fixé de la sorte. Tant qu'il reste fixé, le manteleur peut effectuer cette attaque que contre cette cible uniquement et il est avantagé lors du jet d'attaque. Le manteleur peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de déplacement. Une créature, y compris la cible, peut consacrer son action à détacher le manteleur mais doit réussir un test de Force DD 16.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Gémissement. Les créatures, à l'exception des aberrations, situées à 18 mètres ou moins du manteleur et qui entendent son gémissement doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 pour ne pas être terrorisées jusqu'à la fin du prochain tour du manteleur. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le gémissement du manteleur pendant les 24 prochaines heures.

Fantasmagories (Recharge après un court ou un long repos). Le manteleur crée par magie trois répliques illusoires de lui-même s'il n'est pas dans une zone vivement éclairée. Les répliques se déplacent avec lui et reproduisent ses actions en échangeant leurs positions pour qu'il soit impossible de savoir quel est le vrai manteleur. Les répliques disparaissent dès que le manteleur se retrouve dans une zone vivement éclairée.

Chaque fois qu'une créature cible le manteleur avec une attaque ou un sort offensif alors qu'il reste encore une réplique au moins, elle lance un dé pour déterminer si elle vise le manteleur ou une de ses répliques. Une créature n'est pas affectée par cet effet magique si elle est incapable de voir ou si elle dispose de sens autres que la vue.

Une réplique possède la CA du manteleur et utilise ses jets de sauvegarde. Une réplique disparaît si on réussit une attaque contre elle ou si elle rate un jet de sauvegarde contre un effet qui lui inflige des dégâts.



Manteleur

Le nom de ces créatures provient de leur ressemblance avec des manteaux de cuir noir. Ces prédateurs embusqués se tapissent dans des grottes et des donjons isolés et attendent le passage de proies solitaires, blessées et perdues dans le noir pour les tuer par surprise.

Des rôdeurs camouflés. Le corps d'un manteleur est comme celui d'une raie : il se compose de muscles et de cartilage. Il plane dans les ténèbres en déployant sa queue et ses nageoires latérales et rôde dans les grottes plongées dans le noir comme une raie évolue dans l'eau et se cache dans les fonds océaniques. Des rangées parallèles d'ocelles ronds et noirs courent le long de son dos comme des boutons tandis qu'une paire de griffes blanches comme l'ivoire dépassent de chaque côté de son cou et rappellent un fermoir de cape en os.

Quand un manteleur déploie son corps pour prendre son envol avant d'attaquer, on peut voir son ventre blanchâtre, ce qui révèle sa véritable nature. Des yeux rouges luisent au-dessus de plusieurs rangées de crocs pointus et une longue queue pendante fouette l'air derrière lui.

Des prédateurs opportunistes. En chasse, les manteleurs planent dans le noir, en suivant à bonne distance les groupes de créatures qui traversent l'Ombreterre. Ils suivent les groupes d'humanoïdes pour se jeter sur les blessés après un combat ou poursuivent les troupeaux d'animaux de l'Ombreterre pour s'en prendre aux individus malades, affaiblis ou trop lents.

Les manteleurs tuent et consomment leurs repas le plus rapidement possible, en enveloppant leur victime de leur corps pour la dévorer. Lorsqu'il se nourrit, le manteleur utilise sa queue leste semblable à un fouet pour se défendre, même s'il tient rarement tête aux ennemis ou aux groupes de créatures trop dangereux. Pour améliorer leurs moyens de défense, les manteleurs peuvent créer des répliques illusoires d'eux-mêmes.

Des gémissements terrifiants. L'intelligence des manteleurs est complètement différente de celle des autres formes de vie de ce monde. Ils communiquent entre eux par le biais de gémissements subsoniques inaudibles par la plupart des créatures. À haute intensité, le gémissement terrifiant d'un manteleur est perceptible et inspire malheur et terreur chez tous ceux qui l'entendent.

Les conclaves de manteleurs. Les manteleurs aiment la solitude, mais ils se réunissent parfois entre eux pour se défendre ou pour échanger des informations sur les nouveaux dangers, les terrains de chasse intéressants ou les évolutions susceptibles de modifier leurs habitats. Une fois la rencontre terminée, les manteleurs se séparent et reprennent leur vie chacun de leur côté.



Manticore

La manticore est un véritable monstre, dans tous les sens du terme : elle possède une tête presque humaine, le corps d'un lion et les ailes d'un dragon. Une crinière hérissée lui descend dans le dos tandis que sa longue queue se termine par une grappe de pointes capables d'empaler ses proies à une distance impressionnante.

Un prédateur maléfique. Les manticores sont de féroces tueurs qui possèdent un vaste territoire de chasse. Elles travaillent de concert pour abattre des créatures dangereuses ou de grande taille et se partagent le repas une fois la victime abattue. La manticore ouvre les hostilités en envoyant une volée de piquants avec sa queue avant d'atterrir et d'utiliser ses crocs et ses griffes. Si ses ennemis sont en surnombre alors qu'elle se trouve en terrain découvert, elle reste dans les airs et attaque de loin jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus de piquants à envoyer.

La manticore ne brille pas par son intelligence, mais elle est tout de même capable de tenir une conversation et possède une nature maléfique. Alors qu'elle attaque, elle se rit de ses adversaires et leur propose de leur offrir une mort rapide s'ils la supplient de leur laisser la vie sauve. Cependant, s'il est dans son intérêt d'épargner une victime, elle n'hésite pas et exige en échange un sacrifice ou un tribut d'une valeur équivalente à la quantité de nourriture qu'elle a ainsi perdue.

Des relations monstrueuses. Les manticores servent des maîtres maléfiques s'ils les traitent bien et leur fournissent régulièrement des proies. Une manticore peut servir de soutien aérien à une horde d'orcs ou une armée de hobgobelins tandis qu'une autre peut servir de compagnon de chasse à un chef des géants des collines ou garder l'entrée du repaire d'une lamie.

Parmi les plus grands rivaux des manticores au niveau du territoire, on trouve les chimères, les griffons, les pérytons et les vouivres. Quand les manticores chassent en groupe, elles ont souvent l'avantage du nombre. En plus de ces créatures, les manticores redoutent les dragons et les évitent.

Manticore

Créature monstrueuse de Grande de taille, Loyale Mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Repousse des piquants caudaux. La manticore dispose de vingt-quatre piquants caudaux. Les piquants utilisés repoussent après un long repos.

Actions

Attaques multiples. La manticore effectue trois attaques : une avec sa morsure et les deux autres avec ses griffes, ou trois avec ses piquants caudaux.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Piquant caudal. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 30/60 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Mastodonte des ombres

Abominable horreur des profondeurs de la terre, le mastodonte des ombres fouille les complexes cavernicoles, les donjons et les villes de l'Ombreterre en quête de nourriture. Les individus assez chanceux pour survivre à l'attaque d'une de ces créatures en gardent souvent peu de souvenirs à cause du regard de la bête qui leur trouble l'esprit.

De fourbes habitants des souterrains. Les mastodontes des ombres sont capables de creuser la roche et laissent de véritables tunnels dans leur sillage. La chitine qui couvre leur corps est aussi dure que de l'acier et résiste aux effondrements de tunnel, aux éboulements et aux chutes de pierre qui accompagnent généralement leurs travaux d'excavation.

Le mastodonte des ombres s'enfouit dans la paroi d'une caverne ou d'un passage et attend qu'une proie passe de l'autre côté à l'aide de ses antennes aussi minces que des cheveux qui perçoivent tous les mouvements alentour. Quand le monstre jaillit de la roche dans une pluie de terre et de pierre, sa victime se retourne pour affronter le danger... et se laisse hypnotiser par le regard envoûtant de la bête qui l'oblige à rester sans bouger tandis qu'elle referme ses mandibules sur elle.

L'art de brouiller les esprits. La plupart des survivants d'une attaque de mastodonte des ombres ne gardent presque aucun souvenir de l'attaque, car le regard hypnotisant du monstre brouille leur mémoire. Les gens qui ont déjà affronté et tué un mastodonte des ombres savent reconnaître les indices de sa présence, mais pour les autres habitants de l'Ombreterre, les sinistres histoires de disparition et de destruction gratuite évoquent seulement un ennemi inconnu. Dans ces histoires, le mastodonte des ombres revêt un statut surnaturel et nombre d'entre elles expriment le même avertissement : quand on repère un mastodonte des ombres, il est déjà trop tard pour s'enfuir.

« Les murs se sont effondrés. C'est la dernière chose dont je me souvienne. »

— Récit d'un survivant d'une attaque de mastodonte des ombres



Mastodonte des ombres

Créature monstrueuse de Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	10 (+0)	10 (+0)

Sens vision dans le noir 36 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 10
Langue mastodonte des ombres
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Fouisseur. Le mastodonte des ombres peut creuser la roche solide à la moitié de sa vitesse de fouissement et laisse derrière lui un tunnel de 1,50 mètre de large pour 2,50 mètres de haut.

Regard déroutant. Quand une créature commence son tour dans un rayon de 9 mètres autour du mastodonte des ombres et qu'elle est en mesure de voir les yeux du monstre, ce dernier peut l'obliger à faire un test de Charisme DD 15, à moins qu'il ne soit neutralisé.

Si la victime rate ce test, elle ne peut plus faire de réaction avant la fin de son prochain tour et doit lancer un d8 pour savoir ce qu'elle fait pour ce tour. De 1 à 4, elle ne fait rien, de 5 à 6, elle n'accomplit aucune action, mais elle dépense tout son déplacement pour se diriger dans une direction aléatoire. De 7 à 8, elle effectue une attaque de corps à corps contre une créature aléatoire, mais si elle n'en a pas à portée, elle ne fait rien.

À moins d'être prise par surprise, une créature peut détourner le regard pour éviter de faire le jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne voit plus le mastodonte des ombres jusqu'au début de son prochain tour, moment auquel elle peut de nouveau détourner le regard. Si la créature regarde le mastodonte entre-temps, elle doit immédiatement faire le jet de sauvegarde.

Actions

Attaques multiples. Le mastodonte des ombres effectue trois attaques: deux avec ses griffes et une avec ses mandibules.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts tranchants.

Mandibules. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants.

M



Méduse

Aussi dangereuse que ravissante, la méduse souffre d'une malédiction issue de sa vanité. Exilée, elle rôde en silence dans les ruines de son existence passée, entourée des restes pétrifiés de ses anciens admirateurs et de héros en herbe.

Une splendeur immortelle. Les hommes et les femmes qui désirent la jeunesse éternelle, la beauté et l'adoration prient parfois des dieux maléfiques, supplient un dragon de leur offrir une antique magie ou cherchent de puissants archimages capables d'exaucer leurs souhaits. D'autres font un sacrifice à un seigneur démoniaque ou un archidiable et lui donnent tout en échange de ce don, sans se soucier de la malédiction qui l'accompagne. Quand ils scellent ce marché, ils deviennent d'une incroyable beauté physique, voient leur jeunesse restaurée, deviennent immortels et reçoivent l'adoration de tous ceux qui les regardent. Cependant, après des années passées comme des demi-dieux parmi les mortels, ils doivent payer le prix pour leur vanité et leur orgueil et sont à jamais changés en méduses. Les cheveux d'une telle créature se transforment en serpents venimeux et tous ceux qui la contemplent sont pétrifiés et deviennent des statues de pierre à la gloire de sa corruption.

L'antre de la méduse. Une méduse est condamnée à mener une vie solitaire, isolée du monde par sa forme monstrueuse et ses caprices. Sa demeure tombe petit à petit en décrépitude, jusqu'à ce qu'il n'en reste que des ruines couvertes de plantes grimpantes et d'épineux, pleines de gravats et de recoins où se cacher. Les pillards et les aventuriers téméraires qui s'aventurent en ces lieux ignorent souvent que la méduse est présente jusqu'à ce qu'elle se montre parmi eux.

La méduse est sensible à sa propre malédiction : si, par vanité, elle regarde son reflet dans un miroir, elle se change en pierre aussi sûrement que n'importe quel mortel. Elle veille donc à détruire tous les miroirs et toutes les surfaces réfléchissantes de son antre.

Méduse

Créature monstrueuse de taille Moyenne, Loyale Mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perception +4, Perspicacité +4, Supercherie +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue commun
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Regard pétrifiant. Quand une créature qui peut voir les yeux de la méduse commence son tour à 9 mètres ou moins d'elle, la méduse, si elle n'est pas neutralisée et si la créature est dans son champ de vision, peut la forcer à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Si la victime rate son jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle se pétrifie instantanément. Sinon, une créature qui rate simplement le jet de sauvegarde commence à se transformer en pierre et devient entravée. La créature entravée doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas d'échec, elle est complètement pétrifiée ; l'effet prend fin en cas de réussite. La pétrification persiste tant que la créature n'est pas libérée par le sort *restauration supérieure* ou une magie similaire.

Une créature qui n'est pas surprise peut détourner le regard au début de son tour pour ne pas avoir à effectuer le jet de sauvegarde. Si elle agit de la sorte, elle ne peut pas voir la méduse jusqu'au début de son prochain tour, moment où elle peut détourner le regard à nouveau. Elle doit effectuer le jet de sauvegarde immédiatement si elle regarde la méduse entre-temps.

Si la méduse voit son reflet sur une surface réfléchissante, sous une lumière vive et à une distance maximale de 9 mètres, elle est affectée par son propre regard, comme le veut sa malédiction.

Actions

Attaques multiples. La méduse effectue trois attaques au corps à corps (une avec sa chevelure de serpents et deux avec son épée courte) ou deux attaques à distance avec son arc long.

Chevelure de serpents. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de poison.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Méphites

Les méphites sont de capricieuses créatures aux allures de diablotin issues des plans élémentaires. Il en existe six variétés, chacune représentant un mélange de deux éléments.

Farceurs intemporels, les méphites se rassemblent en grands nombres sur les plans élémentaires et dans le Chaos élémentaire. Ils se rendent aussi sur le plan matériel où ils résident de préférence dans les zones où l'on trouve leurs éléments de base en abondance. Par exemple, un méphite du magma se compose de terre et de feu et apprécie les volcans tandis qu'un méphite de glace est fait d'air et d'eau et préfère les régions glacées.

De nature élémentaire. Un méphite n'a pas besoin de manger, boire, ni dormir.



Méphite de boue

Méphite de fumée

Méphite de boue

Les méphites de boue sont de lentes et onctueuses créatures faites d'eau et de terre. Ils bourdonnent leur complainte à tous ceux qui les écoutent et demandent sans cesse de l'attention et des trésors.

Méphite de fumée

Le méphite de fumée est une créature rustre et paresseuse, faite d'air et de feu, qui crache de la fumée en permanence. Il dit rarement la vérité et aime se moquer d'autrui et duper les autres.

Méphite de boue

Élémentaire de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 27 (6d6 + 6)
Vitesse 6 m, vol 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	11 (+0)	7 (−2)

Compétence Discrétion +3
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues aquatique, terreux
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il explose en une gerbe de boue. Les créatures de taille Moyenne ou inférieure situées dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, sans quoi elles sont entravées jusqu'à la fin de leur prochain tour.

Faux-semblant. Aussi longtemps que le méphite reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un amas de boue ordinaire.

Actions

Poings. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts contondants.

Souffle de boue (Recharge 6). Le méphite souffle une boue visqueuse sur une créature située dans un rayon de 1,50 mètre. Si la cible est de taille Moyenne ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, sans quoi elle est entravée pendant 1 minute. Une créature peut répéter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Elle met un terme à l'effet dès qu'elle en réussit un.

Méphite de fumée

Élémentaire de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues aérien, igné
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il laisse derrière lui un nuage de fumée qui emplit une sphère d'un rayon de 1,50 mètre centrée sur l'emplacement qu'il occupait. Dans cette sphère, la visibilité est nulle. Le nuage se disperse au bout d'une minute ou si le vent souffle.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer *lumières dansantes* de manière innée sans aucune composante matérielle. La caractéristique de son pouvoir d'incantation innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Souffle de scories (Recharge 6). Le méphite souffle un cône de cendres ardentes de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sans quoi elles sont aveuglées jusqu'à la fin du prochain tour du méphite.

Méphite de glace

Méphite de glace

Composé d'air froid et d'eau, le méphite de glace est une créature froide et hautaine qui surpasse tous les autres méphites en matière de cruauté impitoyable.

Méphite de magma

Composé de terre et de feu, le méphite de magma émet une lueur rouge sombre et transpire des gouttes de lave en fusion. Il est lent à comprendre le sens des actions et des paroles d'autrui.

Méphite de magma

Méphite de glace

Élémentaire de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +3, Perception +2
Vulnérabilité aux dégâts contondants et de feu
Immunité contre les dégâts de froid et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues aérien, aquatique
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il explose en une gerbe d'éclats de glace coupants. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Celles qui échouent subissent 4 (1d8) dégâts tranchants, les autres la moitié seulement.

Faux-semblant. Aussi longtemps que le méphite reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un éclat de glace ordinaire.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer *nappe de brouillard* de manière innée sans aucune composante matérielle. La caractéristique de son pouvoir d'incantation innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de givre (Recharge 6). Le méphite souffle de l'air froid sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Celles qui échouent subissent 5 (2d4) dégâts de froid, les autres la moitié seulement.



Méphite de magma

Élémentaire de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétence Discrétion +3
Vulnérabilité aux dégâts de froid
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues igné, terreux
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il explose en une gerbe de lave. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Celles qui échouent subissent 7 (2d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Faux-semblant. Aussi longtemps que le méphite reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un amas de magma ordinaire.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer *chauffer le métal* (DD du jet de sauvegarde contre le sort 10) de manière innée sans aucune composante matérielle. La caractéristique de son pouvoir d'incantation innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 6). Le méphite souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Celles qui échouent subissent 7 (2d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Méphite de poussière

Composé d'air et de terre, le méphite de poussière est attiré par les catacombes et éprouve une fascination macabre pour la mort.

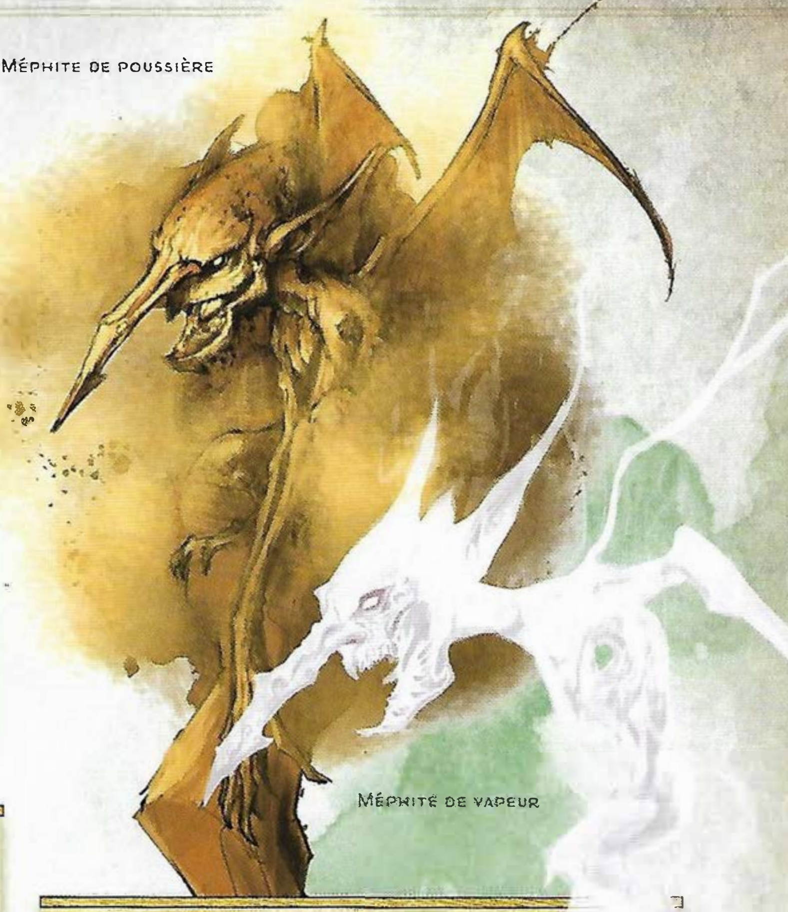
Méphite de vapeur

Composé de feu et d'eau, le méphite de vapeur laisse partout où il passe des traînées d'eau chaude et des volutes de vapeur sifflante. Autoritaire et hypersensible, il s'est autoproclamé seigneur de tous les autres méphites.

Variante : invocation de méphite

Certains méphites disposent d'une option d'action leur permettant d'invoquer d'autres méphites.

Invocation de méphites (1/jour). Le méphite a 25% de chances d'invoquer 1d4 méphites de son espèce. Un méphite invoqué apparaît dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur. Il se comporte comme un allié de ce dernier et ne peut invoquer d'autres méphites. Il reste 1 minute, jusqu'à ce que lui-même ou son invocateur se fasse tuer ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie par une action.



Méphite de poussière

Méphite de vapeur

Méphite de poussière

Élémentaire de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues aérien, terreux
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il explose en un nuage de poussière. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être aveuglées pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter le jet de sauvegarde à chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer *sommeil* de manière innée sans aucune composante matérielle. La caractéristique de son aptitude incantation innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Souffle aveuglant (Recharge 6). Le méphite souffle de la poussière aveuglante sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas être aveuglées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Méphite de vapeur

Élémentaire de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 10
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues aquatique, igné
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il explose en un nuage de vapeur. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas subir 4 (1d8) dégâts de feu.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer *flou* de manière innée sans aucune composante matérielle. La caractéristique de son aptitude incantation innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 2 (1d4) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de vapeur (Recharge 6). Le méphite souffle de la vapeur brûlante sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Celles qui échouent subissent 4 (1d8) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.



Merrow

Les merrows hantent les eaux du littoral où ils se nourrissent de pêcheurs, d'hommes-poissons et d'autres créatures comestibles qui croisent leur route. Ces monstres sauvages capturent et dévorent les proies sans méfiance, ramenant les cadavres noyés dans leur grotte souterraine pour les déguster à loisir.

Des hommes-poissons métamorphosés. Il y a bien longtemps, une tribu d'hommes-poissons a découvert une idole de Démogorgon au fond des mers. Les hommes-poissons ignoraient qui elle représentait et l'ont ramenée à leur roi, mais tous ceux qui touchaient l'idole sombraient dans la folie, y compris le roi qui a ordonné d'accomplir un sacrifice rituel pour ouvrir un portail sur les Abysses. Le sang des hommes-poissons a tant coulé que les flots sont devenus rouges, mais le rituel a été couronné de succès et le roi a conduit les survivants de l'autre côté du portail, vers la strate abyssale de Démogorgon. Ils sont restés là pendant des générations, se battant pour survivre alors que les Abysses les déformaient et les transformaient en monstruosités aussi imposantes que malfaisantes. C'est ainsi que sont nés les premiers merrows.

Des tyrans du littoral. Le prince des Démons renvoie des merrows sur le plan matériel pour semer le chaos dans les océans dès que l'occasion se présente. Ces créatures sont de véritables tyrans qui s'attaquent à tout ce qui est plus petit et plus faible qu'elles.

Un merrow réside dans une caverne sous-marine remplie de trésors et de trophées prélevés sur ses victimes et dans les épaves de navires coulés. Il attache les cadavres pourrissants de ses ennemis décédés et des marins noyés à des cordes de varech pour indiquer les frontières de son territoire.

Merrow

Créature monstrueuse de Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues abyssal, aquatique
Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie. Le merrow peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le merrow effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes ou son harpon.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts tranchants.

Harpon. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de Très Grande taille ou plus petite, elle doit réussir un test de Force opposé à celui du merrow, sans quoi il la tracte vers lui sur une distance maximale de 6 mètres.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts perforants.



Mimique

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (−3)	13 (+1)	8 (−1)

Compétence Discrétion +5
Immunité contre les dégâts d'acide
Immunité contre l'état à terre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Collant (forme d'objet uniquement). La mimique se colle à tout ce qu'elle touche. Une créature de Très Grande taille ou plus petite collée à la mimique est également empoignée (évasion DD 13). Les tests de caractéristique effectués pour échapper à cette empoignade se font avec un désavantage.

Empoigneur. La mimique est avantagée lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qu'elle empoigne.

Faux-semblant (forme d'objet uniquement). Aussi longtemps que la mimique reste immobile, il est impossible de la distinguer d'un objet ordinaire.

Métamorphe. La mimique peut utiliser son action pour se métamorphoser en objet ou pour reprendre son véritable aspect informe. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'elle porte ou transporte ne se transforment pas. La mimique reprend sa forme véritable si elle meurt.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, la cible est également victime du trait collant.

Mimique

Les mimiques sont des prédateurs métamorphes capables de se faire passer pour des objets inanimés pour attirer des créatures vers une mort certaine. Dans un donjon, ces monstres rusés revêtent souvent la forme d'une porte ou d'un coffre, car ils ont appris que ces choses attirent un flot régulier de proies.

Des prédateurs copieurs. Une mimique peut modifier sa texture externe pour lui donner l'apparence du bois, de la pierre ou d'un autre matériau basique. Elle a évolué pour prendre la forme d'objets que les autres créatures ont de grandes chances de toucher. Sous sa forme modifiée, il est presque impossible de remarquer ce qu'elle est vraiment tant qu'une victime n'est pas passée à portée car elle déploie alors des pseudopodes et attaque.

Quand la mimique change de forme, elle sécrète une substance adhésive qui l'aide à maintenir sa prise sur sa proie et ses armes dès qu'elles entrent en contact avec elle. La mimique réabsorbe la substance adhésive quand elle reprend son apparence amorphe et fait de même au niveau des appendices qui lui servent à se déplacer.

Des chasseurs rusés. Une mimique vit et chasse seule, mais il lui arrive de partager son terrain de chasse avec d'autres créatures. La plupart des mimiques ont l'intelligence d'un prédateur, sans plus, mais quelques rares individus développent leur potentiel intellectuel au point de mener des conversations rudimentaires en commun ou en commun des profondeurs. Elles peuvent autoriser des gens à traverser leur domaine en toute sécurité ou leur fournir des informations en échange de nourriture.

« Des fois, un coffre n'est rien de plus qu'un coffre, mais il ne faut jamais parier là-dessus. »
—La troisième règle de survie en donjon de X le Mystique



Minotaure

Le mugissement du minotaure est un cri de guerre féroce que redoutent la plupart des créatures civilisées. Né dans le royaume des mortels suite à un rite démoniaque, c'est un sauvage conquérant et un carnivore qui ne vit que pour le plaisir de chasser. Son poil noir ou brun est taché du sang de ses ennemis tombés et il empeste la mort.

La bête intérieure. La plupart des minotaures sont des carnivores solitaires qui rôdent dans les donjons labyrinthiques, les réseaux de grottes tentaculaires et les rues et passages de ruines désolées aux allures de dédale. Le minotaure est capable de visualiser tous les itinéraires qu'il est susceptible d'emprunter pour rejoindre sa proie.

L'odeur du sang, le déchirement des chairs et le craquement des os plongent le minotaure dans une véritable folie meurtrière, étouffant ses capacités de réflexion et de raisonnement. Dans sa rage sanguinaire, il charge tout ce qu'il voit, martelant ses ennemis comme un bélier avant de les débiter comme du petit bois.

Le minotaure aime tendre une embuscade aux intrus présents dans son labyrinthe, mais en dehors de cela, il se moque des considérations tactiques ou stratégiques. Les minotaures s'organisent rarement à plusieurs, n'ont aucun respect pour la hiérarchie et l'autorité et sont connus pour être très difficiles à réduire en esclavage et encore plus délicats à contrôler.

Les cultes du roi Cornu. Les minotaures sont les sinistres descendants d'humanoïdes métamorphosés suite au rituel de cultes qui rejettent l'oppression née de l'autorité en cherchant à retourner à la nature. Les novices confondent souvent ces cultes avec des cercles druidiques ou des religions totémiques dont les cérémonies consistent à se rendre dans un labyrinthe en portant un masque cérémoniel représentant un animal.

Au sein de cet environnement clos, le fanatique chasse, tue, dévore des bêtes sauvages et laisse libre cours à ses instincts primitifs. Cependant, au final, les animaux sacrifiés sont remplacés par un humanoïde, parfois un conscrit qui a tenté de fuir le culte après avoir appris ses secrets. Le labyrinthe devient alors un abattoir ensanglanté qui résonne des accès de sauvagerie des fanatiques.

À l'insu de tous hormis des individus les plus hauts placés, ces cultes mystérieux sont des créations du seigneur démoniaque Baphomet, le roi Cornu, dont la strate abyssale est un immense labyrinthe. Certains de ses fidèles sont de fervents adeptes qui le prient pour obtenir force et puissance. Les autres rejoignent le culte pour se libérer des chaînes de l'autorité... et sont à la place libérés de leur humanité quand Baphomet les change en minotaures, reflets de sa propre forme bestiale.

Bien que les minotaures soient à l'origine des créations du roi Cornu, ils sont parfaitement capables de se reproduire, ce qui a donné naissance à une race de féroces enfants de Baphomet tout à fait indépendants.

Minotaure

Créature monstrueuse de Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 76 (9d10 + 27)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	16 (+3)	9 (−1)

Compétence Perception +7
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17
Langue abyssal
Dangerosité 3 (700 PX)

Charge. Si le minotaure se déplace de 3 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, cette cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être repoussée de 3 mètres et se retrouver à terre.

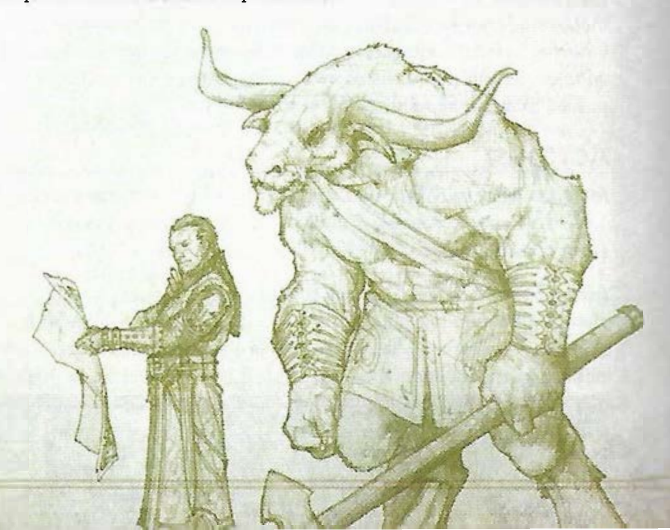
Mémoire des labyrinthes. Le minotaure se souvient parfaitement de tous les itinéraires déjà suivis.

Téméraire. Au début de son tour, le minotaure peut être avantagé lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps effectués pendant ce tour, en échange de quoi tous les jets d'attaque effectués contre lui sont avantagés jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d12+4) dégâts tranchants.



Modrons

Les modrons sont des êtres de loi absolue qui obéissent à une hiérarchie de type ruche. Ils habitent sur un plan appelé le Méchanus et entretiennent ses rouages qui cliquettent éternellement. Leur existence est une routine mécanique à l'ordre parfaitement établi.

Des absolus de loi et d'ordre. Sous les ordres de leur chef, Primus, les modrons développent l'ordre dans le multivers en accord avec des lois qui dépassent la compréhension des mortels. Leurs propres esprits fonctionnent selon une hiérarchie pyramidale, chaque modron recevant des ordres de ses supérieurs et en distribuant à ses subalternes. Un modron donné exécute les ordres reçus avec une obéissance totale, en se montrant le plus efficace possible et sans présenter le moindre signe de moralité ou d'ego.

Les modrons n'ont aucun sens de leur individualité, en dehors du minimum nécessaire pour accomplir leur tâche. Ils forment un collectif unifié, divisé selon plusieurs grades, mais ils se désignent toujours sous un terme collectif. Pour un modron, « je » n'existe pas, c'est toujours « nous. »

Une hiérarchie absolue. Un modron communique uniquement avec les individus de son grade ainsi que du grade directement supérieur et directement inférieur, ceux qui se trouvent à plus d'un rang d'écart sont soient trop simples soient trop complexes pour qu'il les comprenne.

Les rouages de la Grande Machine. Si un modron est détruit, il le reste, en revanche, un remplaçant arrive depuis le rang inférieur : il se transforme dans un éclair de lumière et revêt la forme adaptée à son nouveau rang. Un subalterne du modron ainsi promu le remplace de la même manière et ainsi de suite jusqu'à l'échelon le plus bas de la hiérarchie. À ce niveau, Primus crée un nouveau modron, un flot régulier de monodrones sortant donc de la Grande Cathérale modrone du Méchanus.

La Grande Marche des modrons. Quand les engrenages du Méchanus ont terminé dix-sept cycles tous les 289 ans, Primus envoie une grande armée de modrons dans les plans extérieurs, ostensiblement en mission de reconnaissance. Cette marche est longue et dangereuse et peu de modrons retournent sur le Méchanus.

Monodrone

Un monodrone ne peut effectuer qu'une tâche simple à la fois et peut transmettre un unique message d'au maximum quarante-huit mots.

Duodrone

L'imposant duodrone supervise les unités de monodrones et peut accomplir jusqu'à deux tâches à la fois.

Tridrone

Un tridrone ressemble à une pyramide inversée. Il conduit les modrons inférieurs au combat.

Quadrone

Combattant rusé, le quadrone sert d'artillerie et d'officier sur le champ de bataille pour les régiments des armées modrones.

Pentadrone

Un pentadrone supervise les ouvriers du Méchanus et sait improviser face à une situation nouvelle.



Variante : modron rebelle

Il arrive qu'une unité modrone soit défectueuse, soit suite à une usure normale, soit après exposition à des forces chaotiques. Les modrons rebelles n'agissent plus selon les souhaits et directives de Primus, enfreignent les lois, désobéissent aux ordres et se livrent même à des actes de violence. Les autres modrons les traquent alors.

Un modron rebelle perd le trait esprit axiomatique et peut adopter n'importe quel alignement autre que Loyal Neutre. En dehors de cela, il a le même profil qu'un modron ordinaire de son rang.

Monodrone

Créature artificielle de taille Moyenne, Loyale Neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Sens vision parfaite à 36 m, Perception passive 10
Langue modron
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Désintégration. Si le monodrone meurt, son corps se désintègre et devient poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et ce qu'il transportait éventuellement.

Esprit axiomatique. Il est impossible d'obliger le monodrone à agir de manière contraire à sa nature ou ses instructions.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants.



Duodrone

Créature artificielle de taille Moyenne, Loyale Neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Sens vision parfaite à 36 m, Perception passive 10
Langue modron
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Désintégration. Si le duodrone meurt, son corps se désintègre et devient poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et ce qu'il transportait éventuellement.

Esprit axiomatique. Il est impossible d'obliger le duodrone à agir de manière contraire à sa nature ou ses instructions.

Actions

Attaques multiples. Le duodrone peut faire deux attaques de poing ou deux attaques à la javeline.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Poing. *Attaque d'arme* au corps *à corps ou à distance :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Tridrone

Créature artificielle de taille Moyenne, Loyale Neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Sens vision parfaite à 36 m, Perception passive 10
Langue modron
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Désintégration. Si le tridrone meurt, son corps se désintègre et devient poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et ce qu'il transportait éventuellement.

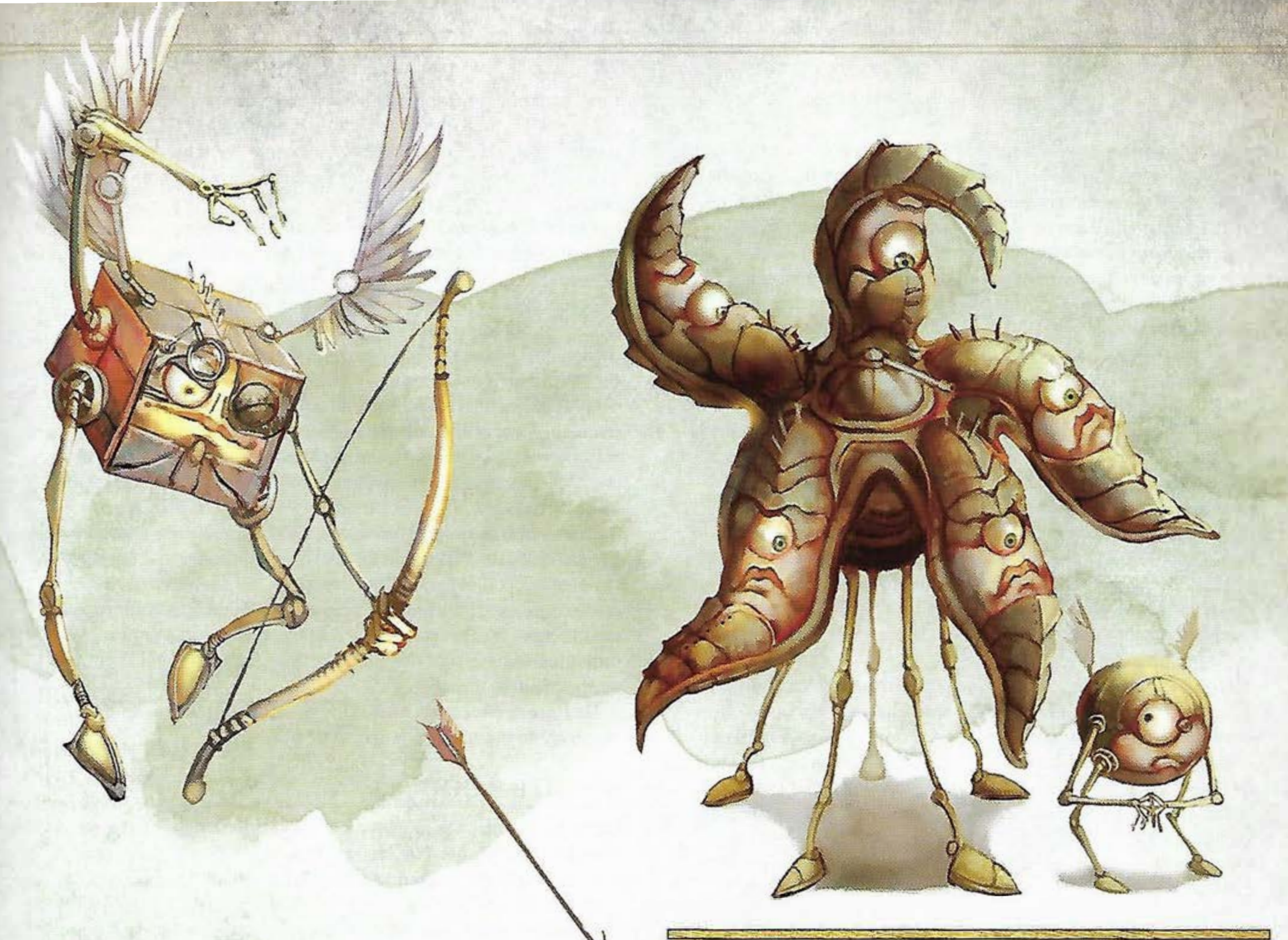
Esprit axiomatique. Il est impossible d'obliger le tridrone à agir de manière contraire à sa nature ou ses instructions.

Actions

Attaques multiples. Le tridrone peut faire trois attaques de poing ou trois attaques à la javeline.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts contondants.



Quadrone

Créature artificielle de taille Moyenne, Loyale Neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétence Perception +2
Sens vision parfaite à 36 m, Perception passive 12
Langue modron
Dangerosité 1 (200 PX)

Désintégration. Si le quadrone meurt, son corps se désintègre et devient poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et ce qu'il transportait éventuellement.

Esprit axiomatique. Il est impossible d'obliger le quadrone à agir de manière contraire à sa nature ou ses instructions.

Actions

Attaques multiples. Le quadrone peut faire deux attaques de poing ou quatre attaques à l'arc court.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts contondants.

Pentadrone

Créature artificielle de Grande taille, Loyale Neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d10 + 5)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Compétence Perception +4
Sens vision parfaite à 36 m, Perception passive 14
Langue modron
Dangerosité 2 (450 PX)

Désintégration. Si le pentadrone meurt, son corps se désintègre et devient poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et ce qu'il transportait éventuellement.

Esprit axiomatique. Il est impossible d'obliger le pentadrone à agir de manière contraire à sa nature ou ses instructions.

Actions

Attaques multiples. Le pentadrone peut faire cinq attaques de bras.

Bras. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants.

Gaz paralysant (recharge 5–6). Le pentadrone exhale un cône de gaz de 9 mètres. Chaque créature située dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Celles qui échouent sont paralysées pendant 1 minute. Une créature peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, l'effet se terminant dès qu'elle le réussit.

Momies

Ranimée suite à de sombres rituels, la momie sort en titubant d'un temple ou d'une tombe oublié depuis longtemps et perdu dans les brumes du temps. Tirée de sa torpeur, elle punit les intrus grâce aux pouvoirs hérités de sa malédiction impie.

Une colère préservée. Les longs rites funéraires qui accompagnent l'ensevelissement de la momie préservent son corps contre la décomposition. Lors du processus d'embaumement, le mort est débarrassé de ses organes, placés dans des jarres spéciales, oint d'huiles et d'herbes aux vertus conservatrices et entouré de bandelettes. Une fois le corps prêt, il est souvent enveloppé dans un tissu.

La volonté de sombres dieux. Pour créer une momie morte-vivante, un prêtre d'un dieu de la mort ou d'une sinistre divinité célèbre un rituel au cours duquel il imprègne le cadavre préparé d'énergies nécromantiques. Il trace des symboles nécromantiques invoquant les ténèbres sur les bandages de la momie avant de l'inhumer. La momie devient un mort-vivant qui s'anime dès que les conditions spécifiées lors du rituel sont remplies. En général, elle se relève si quelqu'un commet une transgression contre sa tombe, ses trésors, ses terres ou les êtres qui lui étaient chers.

Une punition. Une fois décédé, un individu n'a pas son mot à dire quant à savoir si son corps sera changé en momie ou non. Certaines momies étaient de puissants individus qui ont offensé un grand prêtre ou un pharaon ou qui ont commis une trahison, un adultère ou un meurtre. Pour les punir de leur crime, ils ont été condamnés à mort, embaumés, momifiés et scellés quelque part. Parfois, les momies qui protègent une tombe sont des esclaves mis à mort spécialement pour remplir cette mission.

Prisonnière du rituel. Une momie obéit aux conditions et paramètres définis lors du rituel qui l'a fait naître et cherche uniquement à punir ceux qui les transgressent. La terreur qui précède l'attaque d'une momie laisse parfois sa victime paralysée. Quelques jours après avoir été en contact avec une momie, la victime voit son corps pourrir de l'extérieur, jusqu'à ce qu'il n'en reste que poussière.

Lever la malédiction d'une momie. Il existe une magie très rare qui permet de dissiper le rituel qui a donné naissance à la momie, afin de lui accorder le repos éternel. Il est toutefois plus simple de renvoyer la momie à sa veille éternelle en corrigeant la faute qui l'a éveillée. Il faut parfois reposer une idole sacrée dans son alcôve, rapporter un trésor volé dans sa tombe ou purifier un temple souillé par le sang versé.

Il est plus difficile de remédier aux offenses éphémères ou permanentes, si un individu a révélé un secret que la momie voulait taire ou s'il a tué un être cher au mort-vivant. Dans ce cas, il se peut que la colère de la momie ne s'apaise pas, même une fois tous les responsables du crime abattus.

Des archives mortes-vivantes. Les momies sont tout à fait capables de parler, même si elles s'en donnent rarement la peine. Certaines sont donc devenues les dépositaires de connaissances oubliées et les descendants de leurs créateurs viennent parfois les consulter. Il arrive que de puissants individus séquestrent des momies pour les interroger de temps à autre.

De nature morte-vivante. Une momie n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir.

Momie auguste

Dans les tombes des anciens, des monarques tyranniques et des prêtres dévoués à de sinistres divinités gisent dans un sommeil sans rêve, attendant l'heure de réclamer leur trône et de rebâtir leur antique empire. Leurs corps enveloppés de bandelettes portent encore les atours dont ils se paraient de leur vivant et leurs robes moisies sont cousues de symboles maléfiques tandis que leurs armures de bronze sont gravées des symboles de dynasties tombées il y a des milliers d'années.

Si le rituel de création de la momie est dirigé par un prêtre particulièrement doué, il peut gagner en puissance et donner naissance à une momie auguste. Cette dernière conserve les souvenirs et la personnalité qu'elle possédait de son vivant et bénéficie d'une résistance surnaturelle. Les empereurs défunts manient de nouveau les lames gravées de runes à la sinistre réputation qu'ils utilisaient dans les légendes. Les ensorceleurs usent de nouveau de la magie qui leur a autrefois permis de contrôler une population terrifiée et les dieux maléfiques récompensent les prières des prêtres-rois décédés en leur accordant des sorts divins.

Le cœur de la momie auguste. Lors du rituel de création de la momie auguste, le prêtre retire le cœur et les viscères du défunt et les place dans des vases canopes, généralement taillés dans une roche calcaire ou faits d'argile gravée ou peinte de hiéroglyphes religieux.

Il est impossible de détruire une momie auguste de manière permanente tant que son cœur desséché reste intact. Quand elle descend à 0 point de vie, elle tombe en poussière, mais se reforme 24 heures plus tard, en pleine possession de ses pouvoirs, sortant de terre près du vase canope contenant son cœur. Si quelqu'un brûle le cœur de la momie auguste, elle est détruite ou incapable de se reformer, c'est pourquoi elle conserve généralement son cœur et ses viscères dans une tombe dissimulée ou un caveau secret.

Le cœur de la momie auguste a une CA de 5, 25 points de vie et il est immunisé contre tous les dégâts sauf ceux de feu.

L'antre de la momie auguste

Une momie auguste veille sur un ancien temple ou un tombeau antique placé sous la protection de morts-vivants moins

puissants qu'elle et criblé de pièges. C'est là qu'elle dissimule le sarcophage contenant ses trésors les plus précieux.

Une rencontre contre une momie auguste dans son antre présente un indice de dangerosité de 16 (15 000 PX).

Les actions d'antre

À une initiative de 20 (la momie auguste perdant en cas d'égalité), elle effectue une action d'antre provoquant l'un des effets suivants. Elle ne peut pas utiliser le même effet deux fois de suite.

- Chaque créature morte-vivante présente dans l'antre localise toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 36 mètres autour d'elle jusqu'à ce que le décompte de l'initiative arrive à une valeur de 20 au round suivant.
- Chaque créature morte-vivante présente dans l'antre est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les effets qui renvoient les morts-vivants jusqu'à ce que l'initiative arrive à une valeur de 20 au round suivant.

Momie

Mort-vivant de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques
Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoisonné, épuisé et paralysé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues celles qu'elle connaissait de son vivant
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. La momie peut utiliser son regard effroyable et effectuer une attaque avec son poing en décomposition.

Poing en décomposition. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la putréfaction de momie. La cible maudite ne peut plus récupérer de points de vie et son total maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures par la suite. Si la malédiction réduit à 0 le total maximum de points de vie de la cible, celle-ci meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas dissipée par le sort *lever une malédiction* ou une magie similaire.

Regard effroyable. La momie vise une créature située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie pour ne pas être terrorisée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible rate le jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également paralysée pendant la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée contre le regard effroyable de toutes les momies (mais pas contre celui des momies augustes) pendant 24 heures.



« Avant d'ouvrir un sarcophage, pensez à allumer une torche. »

— La septième règle de survie en donjon de X le Mystique

- Jusqu'à ce que l'initiative arrive à une valeur de 20 au round suivant, toute créature vivante qui tente de lancer un sort de niveau 4 ou inférieur dans l'antre de la momie auguste se trouve en proie à de violentes douleurs. Elle peut choisir d'effectuer une autre action, mais si elle persiste à lancer le sort, elle doit faire un jet de Constitution DD 16. Si elle échoue, elle subit 1d6 dégâts nécrotiques par niveau du sort et le sort n'a aucun effet, il est gaspillé.

Les effets régionaux

La sinistre présence de la momie auguste peut envelopper son temple ou son tombeau des effets suivants.

- La nourriture se gâte et l'eau s'évapore dès qu'elles se trouvent dans l'antre de la momie. Tous les breuvages autres que magiques tournent, le vin se changeant en vinaigre par exemple.
- Les sorts de divination que des créatures autres que la momie auguste lancent au sein de l'antre ont 25% de chances de donner un résultat trompeur, au choix du MD. Si le sort de divination comporte déjà des risques d'échec ou se révèle peu fiable si on le lance à plusieurs reprises, les risques d'échec augmentent de 25%.
- Une créature qui vole un trésor dans l'antre est maudite jusqu'à ce qu'elle le rapporte. Elle est désavantagée sur tous ses jets de sauvegarde. On peut dissiper la malédiction avec *lever une malédiction* ou une magie similaire.

Si la momie auguste est détruite, les effets régionaux se dissipent de suite.

Momie auguste

Mort-vivant de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +8, Int +5, Sag +9, Cha +8
Compétences Histoire +5, Religion +5
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Immunité contre les dégâts de poison, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoisonné, épuisé et paralysé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues celles qu'elle connaissait de son vivant
Dangerosité 15 (13000 PX)

Incantation. La momie auguste est une lanceuse de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de prêtre préparés par la momie auguste :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *balisage, bouclier de la foi, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, silence*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, dissipation de la magie*
Niveau 4 (3 emplacements) : *divination, gardien de la foi*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contagion, fléau d'insectes*
Niveau 6 (1 emplacement) : *contamination*

Reconstitution. Une momie auguste détruite obtient une nouvelle enveloppe corporelle au bout de 24 heures si son cœur est intact. Elle récupère ainsi la totalité de ses points de vie et peut de nouveau agir. Le nouveau corps apparaît à 1,50 mètre ou moins du cœur de la momie auguste.

Résistance à la magie. La momie auguste est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La momie peut utiliser son regard effroyable et effectuer une attaque avec son poing en décomposition.

Poing en décomposition. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6+4) dégâts contondants plus 21 (6d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 pour ne pas contracter la malédiction de la putréfaction de momie. La cible maudite ne peut plus récupérer de points de vie et son total maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures par la suite. Si la malédiction réduit à 0 le total maximum de points de vie de la cible, celle-ci meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par le sort *lever une malédiction* ou une magie similaire.

Regard effroyable. La momie auguste vise une créature située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. Si la cible peut voir la momie auguste, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 contre cette magie pour ne pas être terrorisée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible rate le jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également paralysée pendant la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée au regard effroyable de toutes les momies et momies augustes pendant 24 heures.

Actions légendaires

La momie auguste peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle choisit parmi celles décrites ici. Elle ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La momie auguste récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque. La momie auguste effectue une attaque avec son poing en décomposition ou utilise son regard effroyable.
Canaliser l'énergie négative (coûte 2 actions). La momie auguste déverse par magie de l'énergie négative. Les créatures situées dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, y compris celles à l'abri derrière des obstacles ou des angles de mur, ne peuvent plus récupérer de points de vie jusqu'à la fin du prochain tour de la momie.
Parole blasphématoire (coûte 2 actions). La momie auguste murmure une parole blasphématoire. Les créatures autres que les morts-vivants, situées à 3 mètres ou moins de la momie auguste et qui entendent ce murmure magique, doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 pour ne pas être étourdies jusqu'à la fin du prochain tour de la momie auguste.
Poussière aveuglante. De la poussière et du sable forment par magie un tourbillon aveuglant autour de la momie auguste. Les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, sans quoi elles sont aveuglées jusqu'à la fin de leur prochain tour.
Tourbillon de sable (coûte 2 actions). La momie auguste se transforme par magie en un tourbillon de sable, se déplace sur une distance maximale de 18 mètres, puis reprend sa forme normale. Sous forme de tourbillon, la momie auguste est immunisée contre tous les dégâts et elle ne peut pas être empoignée, pétrifiée, jetée à terre, entravée ou étourdie. Les objets qu'elle porte ou transporte restent en sa possession.

Myconides

Les myconides sont des champignons intelligents capables de se déplacer qui vivent en Ombreterre, cherchent l'illumination et déplorent la violence. Si les étrangers viennent en paix, ils leur offrent volontiers un abri ou les laissent traverser leur colonie.

Les cercles et les fusions. Le souverain de la colonie de myconides est le plus imposant d'entre eux. Il préside un ou plusieurs groupes sociaux appelés des cercles, un cercle se composant d'au moins une vingtaine de myconides qui travaillent, vivent et fusionnent parfois.

La fusion est une sorte de méditation de groupe qui permet aux myconides de transcender leur morne existence souterraine. Grâce à des spores hallucinogènes, ils entrent dans un rêve commun qui leur offre des distractions et des interactions sociales. Ils considèrent la fusion comme l'objectif ultime de leur existence. Ils y recourent pour chercher à atteindre un état de conscience supérieur, pour unir leur communauté et pour atteindre l'apothéose spirituelle. Ils utilisent leurs spores de communication pour converser par télépathie avec les autres créatures intelligentes.

La reproduction des myconides. Comme les autres champignons, les myconides se reproduisent via des spores tout à fait ordinaires. Ils contrôlent soigneusement l'émission de ces spores afin d'éviter tout phénomène de surpopulation.

Archétype de serviteur des spores

Un serviteur des spores est une créature de Grande taille ou plus petite ramenée à la vie par les spores d'un souverain myconide. Il est impossible de transformer en serviteur des spores une créature qui n'a jamais été faite de chair et de sang, comme une créature artificielle, un élémentaire, une vase, une plante ou un mort-vivant. Voici les caractéristiques qui changent ou s'ajoutent à une créature quand elle devient serviteur des spores.

Caractéristiques conservées. Le serviteur conserve sa classe d'armure, ses points de vie, ses dés de vie, sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, ses vulnérabilités, ses résistances et ses immunités.

Caractéristiques perdues. Le serviteur perd ses bonus originels aux jets de sauvegarde et aux compétences, ses sens spéciaux et ses traits spéciaux. Il perd toutes ses actions en dehors des attaques multiples et des attaques armées au corps à corps qui infligent des dégâts contondants, perforants ou tranchants. S'il disposait d'une action ou d'une attaque d'arme au corps à corps infligeant d'autres types de dégâts, il ne peut plus s'en servir, à moins que les dégâts ne viennent d'une pièce d'équipement, comme un objet magique.

Type. Le serviteur devient de type plante et il perd ses éventuels sous-types.

Alignement. Le serviteur n'a pas d'alignement.

Vitesse. Réduisez la vitesse de tous les serviteurs de 3 mètres, sans la faire passer au-dessous de 1,50 mètre.

Valeurs de caractéristique. Les valeurs de caractéristique du serviteur des spores se modifient : Int 2 (–4), Sag 6 (–2), Cha 1 (–5).

Sens. Le serviteur dispose de la vision aveugle dans un rayon de 9 mètres, au-delà, il est aveugle.

Immunités contre les états. Le serviteur ne peut pas être aveuglé, charmé, terrorisé, ni paralysé.

Langue. Le serviteur oublie toutes les langues qu'il connaissait, mais répond aux ordres que lui donnent les myconides en utilisant les spores de communication. Le serviteur donne la priorité aux ordres émanant du myconide le plus puissant.

Attaques. Si le serviteur n'a pas d'autre moyen d'infliger des dégâts, il utilise ses membres ou ses poings pour porter des attaques à mains nues. S'il touche, il inflige un montant de dégâts contondants égal à 1d4 + son modificateur de Force ou 2d4 + son modificateur de Force s'il est de Grande taille ou plus grand.

Exemple de serviteur des spores

Le profil de serviteur des spores présenté ici utilise un quaggoth comme créature de base.

Pousse de myconide

Plante de Petite taille, Loyale Neutre

Classe d'armure 10
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (–1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	11 (+0)	5 (–3)

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Soleillite aiguë. Quand le myconide est exposé à la lumière du soleil, il est désavantagé sur ses tests de caractéristique, ses jets d'attaque et ses jets de sauvegarde. Il périt s'il passe plus d'une heure sous la lumière directe du soleil.

Spores de détresse. Quand le myconides subit des dégâts, tous les myconides situés dans un rayon de 72 mètres perçoivent sa douleur.

Actions

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 (1d4–1) dégâts contondants plus 2 (1d4) dégâts de poison.

Spores de communication (3/jour). Un nuage de spores de 3 mètres de rayon s'étend autour du myconide. Il contourne les angles et affecte uniquement les créatures dotées d'une Intelligence de 2 ou plus autres que les morts-vivants, les créatures artificielles et les élémentaires. Les créatures affectées sont alors capables de communiquer par télépathie tant qu'elles restent à 9 mètres ou moins les unes des autres. Cet effet dure 1 heure.

Serviteur des spores quaggoth

Plante de taille Myenne, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les état aveuglé, charmé, terrorisé, paralysé, empoisonné
Sens vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. Le serviteur des spores porte deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.





Myconide souverain

Plante de Grande taille, Loyale Neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 60 (8d10 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Soleillite aiguë. Quand le myconide est exposé à la lumière du soleil, il est désavantagé sur ses tests de caractéristique, ses jets d'attaque et ses jets de sauvegarde. Il périt s'il passe plus d'une heure sous la lumière directe du soleil.

Spores de détresse. Quand le myconides subit des dégâts, tous les myconides situés dans un rayon de 72 mètres perçoivent sa douleur.

Actions

Attaques multiples. Le myconide peut utiliser ses spores hallucinogènes ou ses spores pacificatrices puis faire une attaque de poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (3d4+1) dégâts contondants plus 7 (3d4) dégâts de poison.

Spores de communication. Un nuage de spores de 6 mètres de rayon s'étend autour du myconide. Il contourne les angles et affecte uniquement les créatures dotées d'une Intelligence de 2 ou plus autres que les morts-vivants, les créatures artificielles et les élémentaires. Les créatures affectées sont alors capables de communiquer par télépathie tant qu'elles restent à 9 mètres ou moins les unes des autres. Cet effet dure 1 heure.

Spores hallucinogènes. Le myconide projette des spores sur une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1minute. La victime est neutralisée tant qu'elle est sous l'effet de l'hallucination. Elle peut refaire ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet dès qu'elle en réussit un.

Spores pacificatrices. Le myconide projette un nuage de spores sur une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est étourdie pendant une minute. Elle peut refaire ce jet à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'étourdissement dès qu'elle en réussit un.

Spores réanimatrices (3/jours). Le myconide choisit le cadavre d'un humanoïde ou d'une bête de Grande taille ou plus petite et le recouvre de spores. 24 heures plus tard, ce cadavre se relève sous forme de serviteur des spores. Il reste ainsi animé pendant 1d4+1 semaines ou jusqu'à ce que quelqu'un le détruise. Ensuite, il est impossible de l'animer de nouveau de cette manière.



Myconide adulte

Plante de taille Moyenne, Loyale Neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (−2)

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Soleillite aiguë. Quand le myconide est exposé à la lumière du soleil, il est désavantagé sur ses tests de caractéristique, ses jets d'attaque et ses jets de sauvegarde. Il périt s'il passe plus d'une heure sous la lumière directe du soleil.

Spores de détresse. Quand le myconides subit des dégâts, tous les myconides situés dans un rayon de 72 mètres perçoivent sa douleur.

Actions

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (2d4) dégâts contondants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Spores de communication. Un nuage de spores de 6 mètres de rayon s'étend autour du myconide. Il contourne les angles et affecte uniquement les créatures dotées d'une Intelligence de 2 ou plus autres que les morts-vivants, les créatures artificielles et les élémentaires. Les créatures affectées sont alors capables de communiquer par télépathie tant qu'elles restent à 9 mètres ou moins les unes des autres. Cet effet dure 1 heure.

Spores pacificatrices (3/jour). Le myconide projette un nuage de spores sur une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi elle est étourdie pendant une minute. Elle peut refaire ce jet à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'étourdissement dès qu'elle en réussit un.



Molosse infernal

Fiélons monstrueux et cracheurs de feu à la silhouette canine, les molosses infernaux se trouvent sur les champs de bataille de l'Achéron et dans l'ensemble des plans inférieurs. Sur le plan matériel, ils sont généralement au service de diables, de géants du feu et d'autres créatures maléfiques qui s'en servent d'animaux de garde ou de compagnie.

Une faim ardente. Les molosses infernaux chassent en meute et dévorent toutes les créatures qui leur paraissent comestibles. Ils évitent les adversaires potentiellement dangereux et préfèrent s'en prendre aux proies les plus faibles qu'ils mordent sauvagement et brûlent de leur souffle de feu. Ils font preuve d'une implacable détermination lorsqu'il s'agit de poursuivre leurs proies jusqu'à la mise à mort.

Quand les molosses infernaux se nourrissent, la chair qu'ils avalent alimente le feu infernal qui brûle en eux. Quand un molosse infernal meurt, ce feu incinère le cadavre de la créature en produisant une éruption de fumée épaisse et de braises ardentes pour ne laisser que des touffes de poils calcinés.

Malfaisants jusqu'à la moelle. Les molosses infernaux sont plus intelligents que des animaux ordinaires et leur fidélité fait d'eux des créatures obéissantes. Toutefois, étant donné sa malveillance, il est impossible de dresser le molosse infernal pour en faire autre chose qu'un tueur implacable. Il abandonne son maître ou se retourne contre lui si celui-ci ne l'autorise pas à apaiser régulièrement sa faim et ses tendances à faire le mal.

Molosse infernal

Fiélon de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (7d8 + 14)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Compétence Perception +5
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langue comprend l'infernal, mais ne peut pas parler
Dangerosité 3 (700 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le molosse est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le molosse est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du molosse, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5–6). Le molosse souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Celles qui échouent subissent 21 (6d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.



Nagas

Les nagas sont des serpents intelligents qui résident dans les ruines du passé où ils accumulent des trésors magiques et des connaissances.

Les premiers nagas ont été créés par une race d'humanoïdes disparus qui désiraient des gardiens immortels. Quand leurs maîtres se sont éteints, les nagas ont estimé être les héritiers de plein droit de leurs trésors et connaissances magiques. Industrieux et déterminés, ils quittent parfois leur antre en quête d'objets magiques ou de grimoires rares.

Les nagas ne ressentent jamais les ravages du temps et ne tombent jamais malades. Même si le naga est terrassé, son esprit immortel lui remodèle un corps quelques jours plus tard, afin de reprendre son travail éternel.

Des dictateurs bienveillants et des tyrans brutaux. Le naga exerce une autorité absolue sur son domaine. Qu'il règne avec compassion ou terrorise ses sujets, il est persuadé d'être le maître de toutes les créatures qui résident sur son territoire.

Des rivalités. Les nagas et les yuan-tis entretiennent une inimitié de longue date, chaque race se considérant comme l'apogée de l'évolution ophidienne. Il est rare que les nagas et les yuan-tis coopèrent, mais il leur arrive toutefois de mettre leurs différents de côté pour atteindre un objectif commun. Cependant, un yuan-ti regimbe toujours à se trouver sous l'autorité d'un naga.

De nature immortelle. Un naga n'a pas besoin de respirer, manger, boire, ni dormir.

Naga osseux

En réponse au long conflit opposant les nagas aux yuan-tis, ces derniers ont inventé un rituel nécromantique qui interrompt la résurrection d'un naga en le changeant en serviteur squelettique mort-vivant. Un naga osseux se souvient seulement d'une poignée des sorts qu'il connaissait de son vivant.

Naga gardien

Sages et bons, les magnifiques nagas gardiens protègent les sites sacrés et veillent à ce que les objets dotés d'une grande puissance magique ne tombent pas entre les mains d'individus malfaisants. Dans leurs résidences secrètes, ils mènent des recherches sur les sorts et ourdissent des complots complexes pour déjouer les plans maléfiques de leurs ennemis.

Un naga gardien ne cherche pas la violence et préfère avertir les intrus plutôt que de les attaquer à vue, mais s'ils insistent, il les harcèle de sorts et de crachats empoisonnés.

Naga corrupteur

Un naga corrupteur vit dans la morosité et le ressentiment, toujours à comploter contre les créatures qui lui ont fait du tort (ou qu'il pense coupables de ce forfait). Il habite dans une grotte ou des ruines désolées et passe son temps à développer de nouveaux sorts ou réduire en esclavage les mortels dont il s'entoure. Il aime charmer ses ennemis et les attirer à lui, jusqu'à ce qu'ils soient assez proches pour qu'il plante ses crocs empoisonnés dans leur chair.

Naga corrupteur

Créature monstrueuse de Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +5, Sag +5, Cha +6
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé et empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues abyssal, commun
Dangerosité 8 (3900 PX)

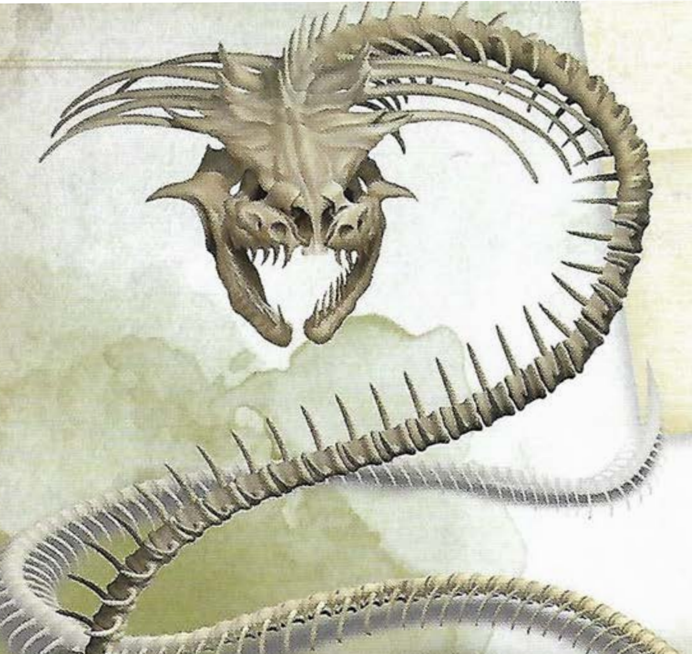
Incantation. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort) et seules les composantes verbales sont nécessaires pour lancer ses sorts. Voici les sorts de magicien préparés par le naga :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, détection de la magie, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, immobiliser un humanoïde*
Niveau 3 (3 emplacements) : *éclair, respiration aquatique*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*
Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde*

Reconstitution. S'il meurt, le naga revient à la vie avec la totalité de ses points de vie au bout de 1d6 jours. Seul un *souhait* peut empêcher le fonctionnement de ce trait.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Si elle échoue, elle subit 31 (7d8) dégâts de poison, sinon la moitié seulement.





« Si vous me détruisez, je reviendrai et tous les gens auxquels vous tenez paieront pour cela. »
—Explictica Defilus, naga corrupteur

Naga osseux

Mort-vivant de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d10 + 9)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, épuisé, paralysé et empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun et une autre langue
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Incantation. Ce naga est un lanceur de sorts de niveau 5 (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort) qui a seulement besoin de composantes verbales pour lancer ses sorts.

S'il était un naga gardien de son vivant, il utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation et a préparé les sorts de prêtre suivants :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, réparation, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *apaisement des émotions, immobiliser un humanoïde*
Niveau 3 (2 emplacements) : *malédiction*

Si, de son vivant, il était un naga corrupteur, il utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation et a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, immobiliser un humanoïde*
Niveau 3 (2 emplacements) : *éclair*

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Naga gardien

Créature monstrueuse de Grande taille, Loyale Bonne

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +7, Int +7, Sag +8, Cha +8
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé et empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues céleste, commun
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Incantation. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort) et il a seulement besoin de composantes verbales pour lancer ses sorts. Voici les sorts de prêtre qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, réparation, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi, injonction, soin des blessures*
Niveau 2 (3 emplacements) : *apaisement des émotions, immobiliser un humanoïde*
Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, malédiction*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement*
Niveau 5 (2 emplacements) : *quête, colonne de feu*
Niveau 6 (1 emplacement) : *vision suprême*

Reconstitution. S'il meurt, le naga revient à la vie avec la totalité de ses points de vie au bout de 1d6 jours. Seul le sort *souhait* peut empêcher le fonctionnement de ce trait.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle rate son jet de sauvegarde, elle subit 45 (10d8) dégâts de poison , sinon la moitié seulement.

Cracher du poison. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 4,50/9 m, une créature. *Touché :* la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle rate son jet de sauvegarde, elle subit 45 (10d8) dégâts de poison , sinon la moitié seulement.

Nécrophage

Le nom de cette créature signifiait autrefois « une personne », mais il désigne aujourd'hui un mort-vivant maléfique qui a autrefois été un mortel animé de sombres désirs et d'une grande vanité. Quand la mort gèle le cœur d'un tel être et étouffe son dernier souffle, l'esprit du mort fait appel au seigneur démoniaque Orcus ou à une autre vile divinité de l'inframonde et le supplie de lui accorder un répit : la non-mort en échange de laquelle il mènera une guerre éternelle contre les vivants. Si une sombre puissance répond à son appel, l'esprit entre dans la non-mort, afin de poursuivre ses objectifs impies.

Un nécrophage conserve les souvenirs et les désirs qui l'animaient de son vivant. Il répond à l'appel de l'entité qui l'a changé en mort-vivant et lui prête serment pour l'apaiser tout en conservant son autonomie. Il ne fatigue jamais et poursuit inlassablement ses objectifs sans jamais se laisser distraire.



Nécrophage

Mort-vivant de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en argent
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné et épuisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 3 (700 PX)

Sensibilité à la lumière du soleil. Le nécrophage est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Attaques multiples. Le nécrophage effectue deux attaques à l'épée longue ou deux attaques à l'arc long. Il peut utiliser son absorption de vie à la place d'une attaque à l'épée longue.

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas voir son total maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine un long repos. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son total maximum de points de vie.

Un humanoïde tué par cette attaque se relève 24 heures plus tard sous forme de zombi contrôlé par le nécrophage, à moins qu'il ne soit ramené à la vie ou que son corps ne soit détruit. Le nécrophage ne peut avoir plus de douze zombis sous son contrôle en même temps.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts tranchants ou 7 (1d10+2) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Un dévoreur de vie. Ni vivant ni mort, le nécrophage existe dans un état transitoire entre ce monde et le suivant. L'étincelle flamboyante qui l'animait de son vivant a disparu et laissé place au besoin de souffler cette étincelle chez toutes les créatures vivantes. Quand il attaque, cette essence vitale luit à ses yeux comme des braises chauffées à blanc et il lui suffit d'un simple contact pour aspirer cette étincelle à travers la peau, les habits et l'armure de sa victime.

L'ombre du tombeau. Les nécrophages fuient la lumière du soleil qu'ils détestent. Ils se retirent dans les tertres, les cryptes et les tombes où ils résident. Leur antre est un lieu désolé et silencieux, entouré de plantes mortes et noircies que les oiseaux et les autres animaux évitent.

Un humanoïde victime d'un nécrophage peut se relever sous forme de zombi sous le contrôle de son meurtrier. Certains nécrophages animés par le besoin de dévorer l'âme des vivants et par la soif de puissance qui les a entraînés dans la non-mort servent de troupes d'élite pour le compte de dirigeants maléfiques, y compris pour des âmes-en-peine. En tant que soldats, ils sont capables de dresser des plans, mais le font rarement, car ils comptent sur leur propre soif de destruction pour vaincre toute créature qui se dresse sur leur passage.

De nature morte-vivante. Un nécrophage n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir.



Nothic

Aberration de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (–1)

Compétence Arcanes +3, Discrétion +5, Intuition +4, Perception +2
Sens vision parfaite à 36 m, Perception passive 12
Langue commun des profondeurs
Dangerosité 2 (450 PX)

Vue aiguisée. Le nothic est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le nothic peut faire deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Étrange intuition. Le nothic vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. La cible doit remporter un test de Charisme (Supercherie) opposé au test de Sagesse (Perspicacité) du nothic. Si ce dernier l'emporte, il apprend par magie un fait ou un secret concernant la cible. Cette dernière remporte automatiquement le test si elle est immunisée contre le charme.

Regard décomposeur. Le nothic vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre cette magie ou subir 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

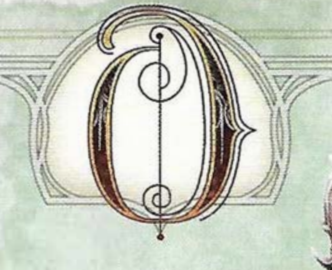
Nothic

Un œil inquiétant scrute les alentours depuis les ténèbres, la lueur qui brille en son sein trahissant une curieuse forme d'intelligence et une inquiétante malfaisance. La plupart du temps, le nothic se contente d'observer, sous-peser et jauger les créatures qu'il rencontre, mais quand il se laisse emporter par un accès de violence, son regard terrifiant lui permet de faire pourrir la chair sur les os de ses ennemis.

Des arcanistes maudits. Au lieu d'atteindre la suprématie divine à laquelle ils aspiraient, certains magiciens qui ont consacré leur vie à recherche des secrets magiques sont réduits à l'état de monstres tourmentés et furtifs. C'est l'œuvre d'une sombre malédiction héritée de Vecna, une puissante liche qui, sur certains mondes, a transcendé son existence mortelle pour devenir une divinité des secrets. Les nothics ont tout oublié de ce qu'ils étaient jadis, ils rôdent dans les ombres et hantent les sites encore riches en connaissances magiques, attirés par des souvenirs et des impulsions qu'ils ne comprennent pas.

De sombres oracles. Les nothics possèdent une curieuse intuition magique qui leur permet de puiser des connaissances dans l'esprit d'autres créatures. Ils comprennent donc facilement les connaissances secrètes et interdites et sont prêts à partager ce savoir si on les paie. Un nothic convoite les objets magiques et les accepte volontiers en cadeaux de la part de créatures en quête de son savoir.

Ceux qui rôdent où se trouve la magie. Les nothics sont connus pour s'infiltrer dans les écoles de magie et autres hauts-lieux du savoir magique, poussés par une idée vague leur indiquant qu'il existe là une méthode pour inverser leur transformation. Ce sentiment ne se présente pas sous forme d'objectif défini, plutôt comme une impulsion qui leur chatouille sans cesse l'esprit. Certains nothics sont assez intelligents pour comprendre que ce n'est là qu'une partie de la punition qu'ils ont reçue pour leur folie, que ce n'est qu'un faux espoir destiné à les pousser à chercher encore plus de connaissances occultes.



Objets animés

Il faut recourir à une puissante magie pour fabriquer des objets animés. Cette magie leur permet d'obéir aux ordres de leur créateur. Sans indication précise, ils obéissent au dernier ordre reçu au mieux de leurs capacités et peuvent agir de manière autonome pour suivre des instructions simples. Certains objets animés (notamment nombre de ceux créés dans la Féerie sauvage) peuvent parler avec aisance ou endosser une personnalité, mais la plupart restent de simples automates.

De nature artificielle. Un objet animé n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

La magie qui anime un objet disparaît quand la créature artificielle tombe à 0 point de vie. Un objet animé dont les points de vie sont réduits à 0 devient inanimé: il est tellement endommagé qu'il n'a plus la moindre utilité ni la moindre valeur.

Armure animée

Cette carcasse de métal creuse grince lorsqu'elle bouge alors que ses lourdes plaques cognent et crissent les unes contre les autres, tel l'esprit vengeur d'un chevalier décédé. Pesant, mais résistant, ce gardien magique est presque toujours fait d'un harnois complet.

Pour renforcer la menace qu'elle représente, l'armure animée bénéficie fréquemment d'un enchantement spécial lui permettant de prononcer des phrases préparées à l'avance, afin qu'elle puisse proférer des avertissements, exiger des mots de passe ou poser des énigmes. Quelques rares armures animées peuvent tenir une conversation normale.

Épée volante

Une épée volante virevolte dans les airs et combat avec l'assurance d'un guerrier que l'on ne peut blesser. Les épées sont les armes les plus couramment animées par magie, mais on a également vu des haches, des gourdins, des dagues, des masses d'armes, des lances sous forme animée et même des arbalètes capables de se recharger toutes seules.

Tapis étrangleur

Des prétendus voleurs et des héros imprudents arrivent au seuil de la demeure d'un ennemi, tous les sens en alerte à la recherche de pièges et terminent leur quête prématurément alors que les tapis s'animent sous leurs pieds et les étranglent.

Un tapis étrangleur peut prendre de nombreuses formes, depuis les tapis soigneusement tissés à l'intention d'une reine jusqu'aux nattes grossières que l'on trouve dans les masures des paysans. Les créatures capables de sentir la magie peuvent détecter l'aura magique factice d'un tapis.

Dans certains cas, un tapis étrangleur a l'aspect d'un tapis volant ou d'un autre objet magique aux effets bénéfiques. Quoi qu'il en soit, un personnage qui se tient debout ou assis sur le tapis ou qui tente de prononcer un mot de commande, est rapidement piégé alors que le tapis étrangleur s'enroule avec force autour de lui.



Armure animée

Créature artificielle de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

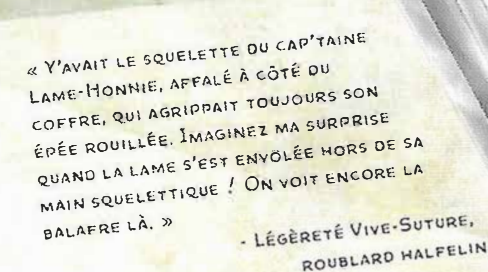
Faux semblant. Tant que l'armure reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une armure ordinaire.

Vulnérabilité à l'antimagie. L'armure est neutralisée quand elle se trouve à l'intérieur d'un *champ d'antimagie*. Visée par une *dissipation de la magie*, l'armure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort sans quoi elle tombe inconsciente pendant 1 minute.

Actions

Attaques multiples. L'armure effectue deux attaques au corps à corps.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants.



Épée volante

Créature artificielle de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	5 (–3)	1 (–5)

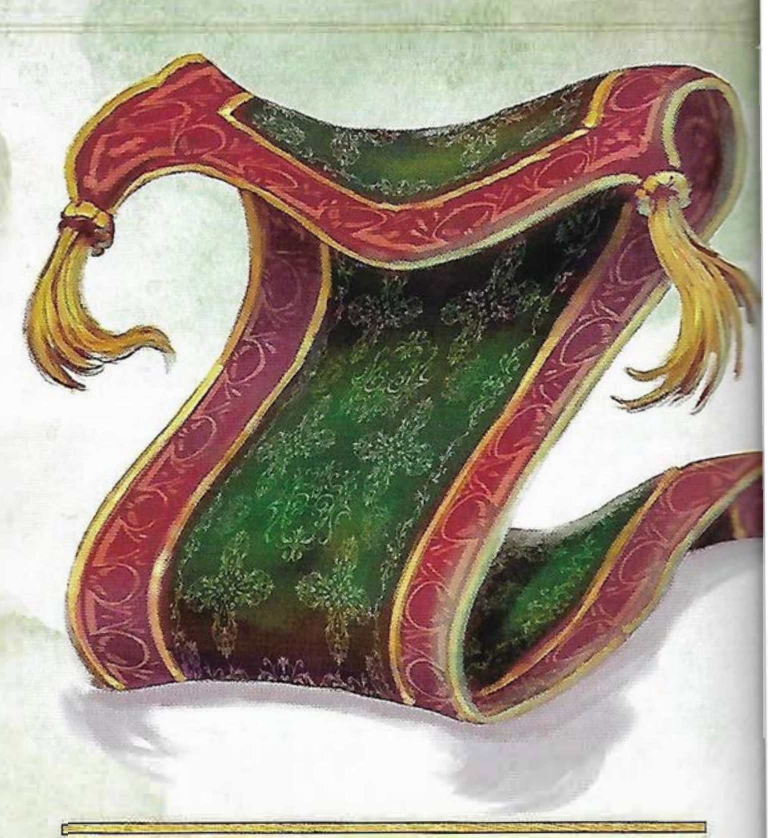
Jet de sauvegarde Dex +4
Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, paralysé, pétrifié, terrorisé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 7
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Faux semblant. Tant que l'épée reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une épée ordinaire.

Vulnérabilité à l'antimagie. L'épée est neutralisée quand elle se trouve à l'intérieur d'un *champ d'antimagie*. Visée par une *dissipation de la magie*, l'épée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort sans quoi elle tombe inconsciente pendant 1 minute.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts tranchants.



Tapis étrangleur

Créature artificielle de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d10)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, paralysé, pétrifié et terrorisé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Faux semblant. Tant que le tapis reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un tapis ordinaire.

Transfert de dégâts. Aussi longtemps qu'il empoigne une créature, le tapis subit la moitié seulement des dégâts qu'on lui inflige et la créature empoignée subit l'autre moitié.

Vulnérabilité à l'antimagie. Le tapis est neutralisé quand il se trouve à l'intérieur d'un *champ d'antimagie*. Visé par une *dissipation de la magie*, le tapis doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort sans quoi il tombe inconscient pendant 1 minute.

Actions

Étrangler. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille Moyenne ou plus petite. *Touché* : la créature est empoignée (évasion DD 13). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée, aveuglée et risque de s'asphyxier et le tapis ne peut pas étrangler une autre cible. De plus, au début de chacun de ses tours, la cible subit 10 (2d6+3) dégâts contondants.



Ogres

La lenteur d'esprit des ogres n'a d'égal que leur puissance physique. Ils pillent et tuent pour manger, mais aussi pour le plaisir. Un spécimen adulte ordinaire mesure entre 2,75 et 3 mètres pour quelque cinq cents kilos.

Un très mauvais caractère. Les ogres sont réputés pour être irascibles et s'emporter dès qu'ils se sentent insultés. Il suffit de quelques secondes pour déclencher la colère d'un ogre par quelques insultes et noms d'oiseau. Ou même en lui volant quelque chose, en le bousculant, en lui donnant un coup de coude ou en le poussant légèrement, en riant, en faisant une grimace ou juste en le regardant de travers. Et dès que quelque chose provoque la colère de l'ogre, il essaie vainement de décharger sa rage jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus d'objets ni de créatures à fracasser.

D'immondes gloutons. Les ogres mangent à peu près n'importe quoi, mais ils apprécient tout particulièrement le goût des nains, des halfelins et des elfes. Quand ils en ont l'occasion, ils allient l'utile à l'agréable et s'amusent à pourchasser leurs victimes avant de les dévorer encore crues. S'il reste assez de chair sur le cadavre de la victime une fois l'ogre rassasié, il lui arrive de confectionner un pagne avec sa peau et de se fabriquer un collier avec les os restants. Cet artisanat macabre représente le pinacle de la culture ogre.

Des collectionneurs avides. Les yeux d'un ogre se mettent à briller de convoitise dès qu'il aperçoit les possessions d'autrui. Quand les ogres partent piller une communauté, ils emportent de grands sacs où fourrer les « trésors » de leurs victimes. Il peut s'agir d'une collection de casques abîmés, d'un vieux fromage, d'une fourrure portée comme cape ou encore d'un cochon couvert de boue couinant à pleins poumons. Les ogres apprécient aussi l'éclat de l'or et de l'argent et se battent entre eux pour une poignée de pièces. Les créatures rusées gagnent la confiance des ogres en leur offrant de l'or ou des armes conçues pour des créatures de leur taille.

Une stupidité légendaire. Rares sont les ogres capables de compter jusqu'à dix, même sur leurs doigts. La plupart parlent seulement une version rudimentaire de la langue des géants et balbutient quelques mots de commun. Ils croient ce qu'on leur raconte et sont faciles à duper, mais ils ont une fâcheuse tendance à casser tout ce qu'ils ne comprennent pas. Les escrocs à la langue de miel qui essaient leurs talents sur ces sauvages finissent généralement par ravaler leurs paroles éloquentes... avant d'être eux-mêmes avalés.

Des vagabonds primitifs. Les ogres s'habillent de peaux de bête et déracinent des arbres pour s'en faire des outils rudimentaires et des armes. Pour chasser, ils se confectionnent des javelines à pointe de pierre. Ils installent de préférence leur antre en bordure des régions rurales civilisées, pour profiter du bétail mal gardé, des celliers sans défense et des fermiers imprudents.

L'ogre dort dans une grotte, dans la tanière d'un animal ou sous un arbre jusqu'à ce qu'il trouve une cabane ou une ferme isolée et s'y installe. Il en sort quand il a faim ou qu'il s'ennuie et attaque alors tout ce qui se trouve sur son chemin. Il déménage seulement une fois qu'il a épuisé toute la nourriture à disposition dans la région.

Ogre

Géant de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 11 (armure de peau)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun, géant
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants.





« Les pires danseurs au monde. »
— Devinebidouille le satyre à propos des ogres

Les gangs d'ogres. Les ogres se rassemblent parfois en petits groupes nomades, mais ils n'ont pas de réel sens tribal. Quand deux gangs d'ogres se rencontrent, l'un tente souvent de capturer les membres de l'autre pour étoffer ses rangs, mais il arrive aussi que deux groupes marchandent pour transférer des membres, en particulier si le groupe receveur est temporairement riche en armes et en nourriture.
Un gang d'ogres s'associe à d'autres monstres dès qu'il en a l'occasion pour tyranniser ou dévorer des créatures plus faibles. Les ogres s'allient volontiers aux gobelinoïdes, aux orcs et aux trolls et vouent quasiment un culte aux géants. Dans la structure sociale très complexe des géants (appelée l'ordning), les ogres occupent un rang inférieur à celui du plus humble des géants. L'ogre fera donc tout ce qu'un géant lui demande.

Demi-ogre (ogrillon)

Quand un ogre s'accouple avec un humain, un hobgobelin, un gobelours ou un orc, il en résulte toujours un demi-ogre. (Un ogre ne se reproduit jamais avec un nain, un halfelin ou un elfe, il les mange.) Une mère humaine survit rarement à la naissance d'un demi-ogre.

Le demi-ogre né de l'union d'un ogre et d'un orc est aussi appelé ogrillon. Adulte, cette créature mesure 2,50 mètres et pèse dans les 275 kilos.

Demi-ogre

Géant de Grande taille, tout alignement Chaotique

Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 30 (4d10 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (−2)	9 (−1)	10 (+0)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues commun, géant
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts tranchants ou 14 (2d10+3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants.

Ombre

Une ombre est un mort-vivant qui ressemble à l'ombre que projette un humanoïde, mais en plus foncé.

Un tempérament sinistre. L'ombre sort des ténèbres pour se nourrir de la force vitale des vivants. Elle peut se nourrir de n'importe quelle créature vivante, mais elle préfère celles qui n'ont pas été corrompues par le mal. Une créature qui mène une vie pieuse et droite enfouit ses pulsions les plus viles et ses plus fortes tentations dans les ténèbres où vivent les ombres affamées. Quand une ombre absorbe la force et la forme physique de sa victime, l'ombre de cette dernière s'assombrit et se met à bouger de son propre accord. À sa mort, elle est libre et devient un nouveau mort-vivant avide de dévorer de nouvelles vies.

Si une créature morte en donnant naissance à une ombre revient à la vie, de quelque manière que ce soit, son ombre morte-vivante le sent et peut très bien se mettre en quête de sa « mère » pour la tourmenter ou la tuer. Que l'ombre la poursuive ou non, sa « mère » ne projette plus d'ombre tant que le monstre n'a pas été détruit.

De nature morte-vivante. Une ombre n'a pas besoin de respirer, de boire, de manger, ni de dormir.

Ombre

Mort-vivant de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Compétence Discrétion +4 (+6 dans une zone faiblement éclairée ou dans l'obscurité totale)
Vulnérabilité aux dégâts radiants
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques
Immunité contre les états à terre, terrorisé, empoigné, empoisonné, épuisé, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Affaiblie par la lumière du soleil. L'ombre est désavantagée lors des jets d'attaque, des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil.

Discrétion dans les ombres. Tant qu'elle se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité totale, l'ombre peut effectuer l'action se cacher par une action bonus.

Informe. L'ombre peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres.

Actions

Ponction de force. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts nécrotiques et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4 points. La cible meurt si cet effet réduit sa valeur de Force à 0. Sinon, la réduction persiste jusqu'à la fin d'un court ou d'un long repos.

Si un humanoïde non-Mauvais meurt à cause de cette attaque, une nouvelle ombre surgit de son cadavre après 1d4 heures.





Oni

Dans les comptines, les onis sont de terrifiants croque-mitaines qui hantent les cauchemars des enfants comme des adultes, cependant, ces créatures sont bien réelles et elles ont toujours faim. Elles trouvent les bébés des humains particulièrement à leur goût. Un oni ressemble à un ogre démoniaque à la peau verte ou bleue, avec des cheveux sombres et deux petites cornes en ivoire sur le front. Il a des yeux sombres aux pupilles blanches et des dents et des griffes noir de jais.

Rôdeurs nocturnes. À la lumière du jour, l'oni dissimule sa véritable apparence grâce à sa magie, afin de gagner la confiance des individus qu'il compte trahir dès la nuit tombée. Cette créature peut changer de taille et de forme et se fait passer pour un humanoïde, tel un bûcheron, un voyageur ou un pionnier, quand elle traverse un village. Sous ce déguisement, l'oni jauge le stock d'humanoïdes disponibles et réfléchit au meilleur moyen d'en enlever et d'en dévorer quelques-uns.

Des ogres magiciens. Les onis sont parfois appelés ogres-mages, car ils disposent de pouvoirs magiques innés. Ils n'ont qu'une parenté très lointaine avec les véritables ogres, mais, comme eux, ils s'allient volontiers à d'autres créatures maléfiques. L'oni est prêt à servir un maître s'il est bien payé ou si cela lui permet de vivre dans une demeure luxueuse et bien défendue. Les onis aiment la magie et travaillent pour des guenaudes ou des magiciens maléfiques en échange d'objets magiques utiles.

Ferme la porte, souffle la bougie,
L'oni affamé rôde dans la nuit.
Cache-toi et tremble petit bébé,
L'oni a envie de s'amuser.

Écoute, il gratte à la porte de la chambre,
Regarde, c'est son ombre qui passe sous le chambranle.
Le soleil ne se lèvera pas avant un bon moment,
En attendant, gare au sourire de l'oni aux longues dents.

—Comptine pour enfant

Oni

Géant de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Arcanes +5, Perception +4, Supercherie +8
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, géant
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme de l'oni sont magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de l'oni est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *invisibilité*, *ténèbres*
1/jour chacun : *charme-personne*, *cône de froid*, *forme gazeuse*, *sommeil*

Régénération. L'oni récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste 1 point de vie au moins.

Actions

Attaques multiples. L'oni effectue deux attaques, soit avec ses griffes, soit avec sa coutille.

Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts tranchants ou 9 (1d10+4) dégâts tranchants s'il est sous une forme de taille Moyenne ou Petite.

Griffes (forme d'oni uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants

Changer de forme. L'oni peut se métamorphoser par magie en humanoïde de taille Moyenne ou Petite, en géant de Grande taille, ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Seule sa coutille est également transformée ; elle rétrécit pour qu'il puisse la manier quand il adopte une forme humanoïde. L'oni reprend sa véritable forme quand il meurt et sa coutille retrouve alors sa taille normale.

Orcs

Les orcs sont de féroces pillards à la posture courbée, au front bas et aux traits porcins, dotés de canines inférieures proéminentes qui ressemblent aux défenses d'un sanglier.

Gruumsh le Borgne. Les orcs vénèrent Gruumsh, leur créateur et la plus puissante de leurs divinités. Ils pensent qu'à l'aube des temps, les dieux se sont rassemblés pour répartir le monde entre leurs fidèles. Quand Gruumsh a demandé les montagnes, il a appris qu'elles appartenaient déjà aux nains. Quand il a demandé les forêts, on lui a répondu que les elfes y vivaient. À chaque fois qu'il demandait un endroit, il s'avérait qu'il était déjà la propriété de quelqu'un d'autre. Les autres dieux se sont moqués de lui, mais il leur a répondu en rugissant et, saisissant sa lance, il a dévasté les montagnes, incendié les forêts et ravagé les champs. Et tel sera le rôle des orcs a-t-il proclamé : prendre et détruire tout ce que les autres races leur refusent. Aujourd'hui encore, les orcs mènent une guerre éternelle contre les humains, les elfes, les nains et autres peuples.

Les orcs éprouvent une haine particulière à l'égard des elfes, car le dieu elfique Corellon Laréthian a éborgné Gruumsh d'une flèche bien ajustée. Depuis, les orcs prennent un plaisir particulier à massacrer les elfes. Gruumsh a transformé son infirmité en source de puissance en accordant des pouvoirs divins à tout champion qui s'arrache volontairement un œil en son honneur.

Les tribus, ce fléau. Les orcs se rassemblent en tribus qui exercent leur domination et satisfont leur soif de sang en pillant les villages, en dévorant ou chassant les troupeaux et en massacrant tous les humanoïdes qui se dressent sur leur chemin. Une fois que les orcs ont ravagé une communauté, ils la dépouillent de toutes ses richesses et de tout ce qui peut leur servir une fois de retour chez eux. Ils incendient ce qui reste du village et retournent chez, leur soif de sang étanchée.

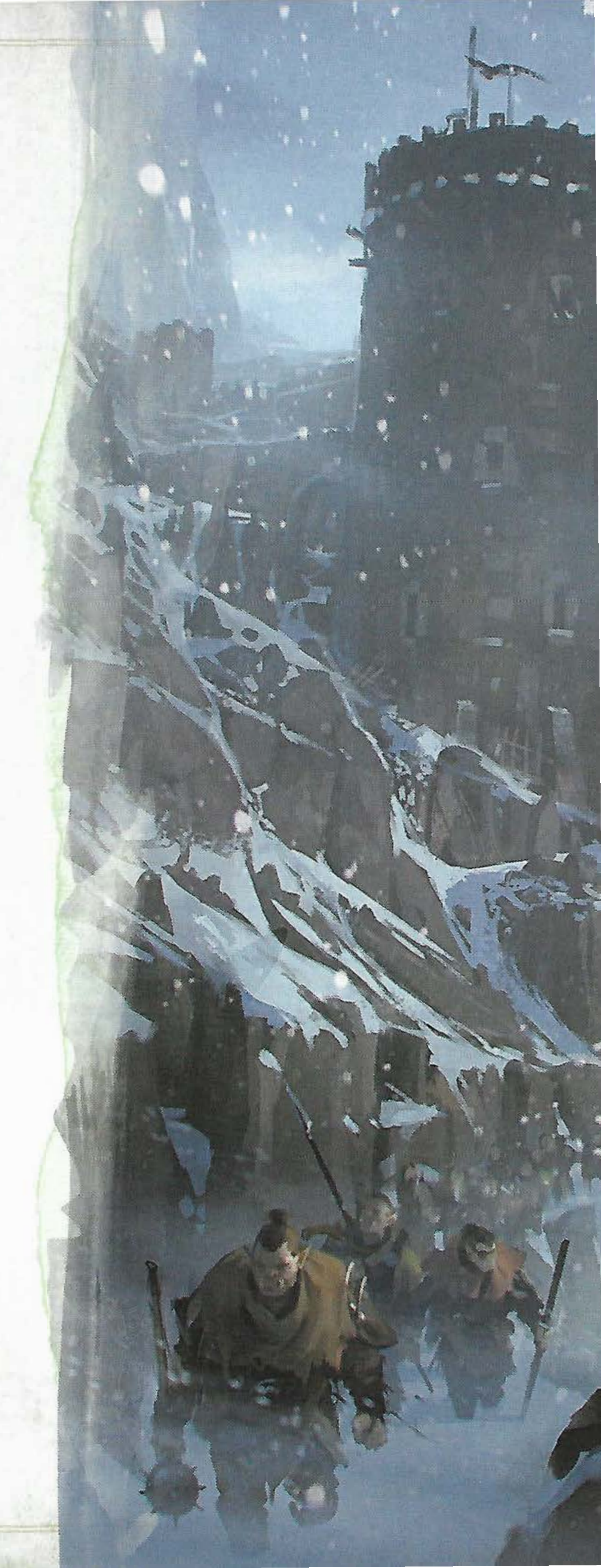
Des pillards itinérants. À cause de leur amour pour les massacres, les orcs s'installent toujours à porté de nouvelles cibles. Il est donc rare qu'ils s'établissent définitivement quelque part et préfèrent convertir des ruines, des réseaux cavernicoles et des villages conquis en camps fortifiés. Les orcs se limitent aux constructions à vocation défensives et ne font aucune innovation ni amélioration dans leur repaire, en dehors des morceaux de cadavres qu'ils empalent sur leurs palissades de pieux et sur des piques dépassant des douves ou des tranchées.

Une fois leur territoire actuel dépouillé de toute source de nourriture, les orcs envoient des groupes d'éclaireurs en quête d'un nouveau terrain de chasse. Chaque groupe revient avec des trophées et des informations sur les cibles à attaquer, la tribu choisissant les plus riches avant de se mettre en route pour ses nouvelles terres, laissant un sillage sanglant derrière elle.

Il arrive parfois qu'un chef de clan décide de rester dans un repaire particulièrement facile à défendre pendant des dizaines d'années. Les orcs de sa tribu doivent alors parcourir des distances considérables pour assouvir leurs besoins.

Puissance et commandement. Les tribus orques ont généralement une structure patriarcale et se targuent de noms hauts en couleur ou grotesques comme Maintes-Flèches, Œil Hurlant ou Éventreur d'elfes. Parfois, un chef de guerre particulièrement puissant rassemble plusieurs tribus sous ses ordres pour former une horde qui malmène les autres tribus orques et les communautés humanoïdes grâce à sa puissance écrasante.

Force et puissance, voilà les plus grandes vertus des orcs, c'est pourquoi ils acceptent toutes sortes de puissantes créatures dans leurs tribus. Ils rejettent toute notion de



pureté raciale et accueillent fièrement les ogres, les trolls, les demi-orcs et les orogs. Ils respectent et redoutent les géants maléfiques à cause de leur taille et de leur puissance et leur servent souvent de gardes du corps et de soldats.

Les croisements avec un orc. Luthic, la déesse de la fertilité orque et épouse de Gruumsh exige que les orcs procréent souvent et sans faire de distinction, afin que les rangs de leur horde s'étoffent de génération en génération. Le besoin de se reproduire est plus fort chez les orcs que chez les autres races humanoïdes et ils procréent volontiers avec des représentants d'autres races. Quand le partenaire est un humanoïde autre qu'un orc, mais de stature similaire, comme un humain ou un nain, l'enfant est soit un orc, soit un demi-orc, en revanche, quand l'orc se reproduit avec un ogre, son rejeton est un demi-ogre doté d'une force impressionnante et de traits bestiaux appelé un ogrillon.

Chef de guerre orc

Le chef de guerre d'une tribu d'orcs est l'individu le plus puissant et le plus rusé, mais son règne persiste seulement tant qu'il inspire crainte et respect à ses compatriotes dont il doit veiller à satisfaire la soif de sang de peur de passer pour un faible.

Enfants des massacres. Gruumsh accorde sa bénédiction au chef de guerre qui prouve encore et encore sa valeur au combat et l'imprègne de bribes de sa sauvagerie. Un tel chef voit ses armes s'enfoncer plus facilement dans la chair de ses ennemis, facilitant les massacres.

Sa Majesté Obould Maintes-Flèches

Le roi Obould de la tribu des Maintes-Flèches est une légende parmi les chefs de guerre orcs des Royaumes oubliés et reste le chef orc le plus célèbre de D&D.

Plus rusé et doté d'une meilleure intuition que ses semblables, il a tué son chef pour prendre le contrôle de sa tribu. Habile dans les arts de la guerre et connu pour son caractère violent, il a prouvé sa valeur en tant que combattant à maintes reprises. Au fil des ans, il a intégré de nombreuses tribus à la sienne, jusqu'à se retrouver à la tête de milliers d'orcs.

Obould s'est servi de sa puissance et de son influence pour se tailler un royaume dans l'Épine dorsale du monde, une chaîne de montagnes surplombant de nombreuses places fortes naines, humaines et elfiques.

Après des années de conflits sanglants avec ses voisins plus civilisés, Obould a accompli l'impensable et conclu un accord de paix avec ses ennemis. Ce traité a semé la confusion dans l'esprit de bon nombre d'orcs placés sous son commandement. Ils pensent que c'est une ruse habile pour gagner du temps et renforcer les troupes avant un assaut décisif sur la Frontière sauvage ou bien que c'est un signe qu'Obould a renié les enseignements de Gruumsh et qu'il faut l'éliminer.

Orc Œil de Gruumsh

Un avatar de Gruumsh apparaît parfois quand un orc tue un elfe en son nom et lui offre son cadavre en sacrifice. L'avatar demande alors un sacrifice supplémentaire : l'un des yeux de l'orc, en symbole de la perte que Gruumsh a essuyée à cause de Corellon Laréthian, son pire ennemi.

Si l'orc arrache l'un de ses yeux, Gruumsh peut lui accorder des pouvoirs d'incantation et une faveur spéciale, ainsi que le droit de se parer du nom d'Œil de Gruumsh. Ce féroce fidèle du dieu des massacres recourt ensuite aux augures pour conseiller son chef de guerre ou se jette au cœur des batailles, les armes déjà couvertes de sang.

Orog

Les orogs sont des orcs dotés d'un intellect particulièrement développé que les orcs ordinaires pensent être un cadeau de la déesse orque Luthic. Comme elle, les orogs préfèrent vivre sous terre, bien que la nourriture s'y fasse rare et les oblige à remonter à la surface pour chasser. Les orcs respectent la force et la ruse des orogs et une telle créature peut prendre la tête d'un groupe de guerriers orcs.

Plus forts et plus rusés. Un orog profite de sa force pour tyranniser les autres orcs et de son intelligence pour surprendre ses ennemis sur le champ de bataille. Plus d'un commandant elfe, humain ou nain s'est montré trop confiant en affrontant un « simple » seigneur de guerre orc et a vu ses forces détruites par une manœuvre d'enveloppement habile parce qu'il n'a pas compris que l'orc était en réalité un orog.

En grand nombre, les orogs forment leur propre détachement au sein d'une horde d'orcs bien plus grande. Ils se trouvent toujours sur la ligne de front et comptent sur leur puissance physique et leur intuition tactique pour balayer tous les obstacles qui se dressent sur leur chemin.

Il est rare qu'une tribu orque cherche activement à renforcer ses rangs avec des orogs car leur supériorité innée en fait des dirigeants idéaux et donc des rivaux mortels pour les chefs de guerre actuellement au pouvoir qui doivent se méfier de leur fourberie.

Des tueurs indépendants. Un orog désire seulement réduire ses ennemis en lambeaux et dégage une aura terrifiante une fois sur le champ de bataille. Ces êtres ne tissent jamais de lien, pas même avec leurs parents ni leurs frères et sœurs et ignorent tout des concepts d'amour et de dévotion. Ils vénèrent les divinités du panthéon orc (principalement Gruumsh et Luthic), surtout parce qu'ils ne respectent que la puissance physique et pensent que ces dieux disposent d'une force incommensurable.

Les serviteurs des ténèbres. Comme les orcs se méfient d'eux, certains orogs forment des compagnies mercenaires qui vendent leurs services au plus offrant. Tant qu'ils sont bien payés, ces mercenaires servent volontiers de garde d'élite et de troupes de choc pour les magiciens maléfiques, les géants dépravés et autres scélérats.

De son long couteau à la lame dentelée, il déchira la gorge du roi, sous les hurlements d'approbation de sa légion. Mais le féroce orc ne s'arrêta pas là, il enfonça la lame plus profondément et scia, jusqu'à arracher la tête du nain.

—Récit de la brutalité du chef de guerre Hardéfense, après la bataille du Val froid



ORC ORDINAIRE

ORC

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 15 (2d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (−2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétence Intimidation +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, orc
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

ACTIONS

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

CHEF DE GUERRE ORC

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 93 (11d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +6, Con +6, Sag +2
Compétence Intimidation +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, orc
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Fureur de Gruumsh. L'orc inflige 4 (1d8) dégâts supplémentaires quand il touche avec une attaque d'arme (déjà compris dans l'attaque).

ACTIONS

Attaques multiples. L'orc effectue deux attaques avec sa grande hache ou sa lance.

Grande hache. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (1d12+4 plus 1d8) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 12 (1d6+4 plus 1d8) dégâts perforants ou 13 (2d8+4) dégâts perforants si l'orc l'utilise à deux mains au corps à corps.

Cri de guerre (1/jour). Chaque créature choisie par le chef de guerre, se situant dans un rayon de 9 mètres autour de lui, à même de l'entendre et qui n'est pas encore affectée par le cri de guerre est avantagée lors de ses jets d'attaque jusqu'au début du prochain tour du chef de guerre. Ce dernier peut ensuite faire une attaque par une action bonus.





Orc Œil de Gruumsh

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Intimidation +3, Religion +1
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun, orc
Dangerosité 2 (450 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Fureur de Gruumsh. L'orc inflige 4 (1d8) dégâts supplémentaires quand il touche avec une attaque d'arme (déjà compris dans l'attaque).

Incantation. L'orc est un lanceur de sorts de niveau 3 qui utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation (DD des jets de sauvegarde contre les sorts 11, +3 pour toucher avec les sorts d'attaque). Voici les sorts de prêtre qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, résistance, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bénédiction, injonction*
Niveau 2 (2 emplacements) : *arme spirituelle (lance), augure*

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (1d6+3 plus 1d8) dégâts perforants ou 12 (2d8+3) dégâts perforants si l'orc l'utilise à deux mains au corps à corps.

Orog

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 42 (5d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Intimidation +5, Survie +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, orc
Dangerosité 2 (450 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Actions

Attaques multiples. L'orog effectue deux attaques avec sa grande hache.

Grande hache. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12+4) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants.



Otyugh

Aberration de Grande taille, Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Jet de sauvegarde Con +7
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langue otyugh
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Télépathie limitée. L'otyugh peut transmettre par magie des images et des messages simples à une créature capable de comprendre une langue et située à 36 mètres ou moins. Cette forme de télépathie ne permet pas au destinataire de répondre par ce même moyen.

Actions

Attaques multiples. L'otyugh effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses tentacules.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre la maladie pour ne pas être empoisonnée tant que la maladie n'est pas soignée. Toutes les 24 heures par la suite, la cible doit refaire le jet de sauvegarde: si elle le rate, elle réduit son total maximum de points de vie de 5 (1d10), si elle le réussit elle guérit de sa maladie. La cible meurt si la maladie réduit son total maximum de points de vie à 0. La réduction du total maximum de points de vie persiste tant que la maladie n'est pas soignée.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou plus petite, elle est empoignée (DD 13 pour se libérer) et entravée jusqu'à la fin de l'empoignade. L'otyugh a deux tentacules, chacun pouvant empoigner une cible.

Coup de tentacule. L'otyugh cogne les créatures qu'il empoigne l'une contre l'autre ou contre une surface solide. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle subit 10 (2d6+3) dégâts contondants et est étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'otyugh. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle subit la moitié des dégâts contondants seulement et n'est pas étourdie.

Otyugh

L'otyugh est une créature grotesque au corps bulbeux doté de trois pattes robustes. Son museau et ses yeux sont perchés au sommet d'un appendice semblable à une liane qui ondule au-dessus de lui. Il possède deux tentacules caoutchouteux qui se terminent par des appendices épineux en forme de feuille fonctionnant comme des pelles pour ramener la nourriture vers sa gueule.

L'otyugh s'enfouit dans un tas de charognes et de restes de cadavres d'où il laisse seulement dépasser ses organes sensoriels. Quand une créature comestible passe à portée, il la capture à l'aide de ses tentacules qui jaillissent du monticule de déchets comme des serpents.

Un otyugh tire le meilleur parti de chaque situation lui offrant ne serait-ce qu'une infime chance de tendre une embuscade pour dévorer sa proie, utilisant une forme de télépathie limitée pour pousser les créatures intelligentes à se diriger vers leur antre et, parfois, pour se faire passer pour autre chose qu'une aberration.

Les habitants des ténèbres. Un otyugh tolère la lumière vive quand il dispose d'une importante masse de charognes ou de détritus uniquement. Dans la nature, il vit dans les marais stagnants, les mares crasseuses et les vallons forestiers humides. L'odeur des cimetières, des égouts, des fosses à ordures et des enclos pleins de fumier l'attire vers les zones civilisées.

Comme ces bêtes s'intéressent uniquement à la nourriture, leurs nids renferment parfois les trésors que possédaient leurs victimes et qui se trouvent à présent mêlés aux déchets.

Des gardiens symbiotiques. Les créatures souterraines intelligentes cohabitent parfois avec les otyughs et s'en servent pour éliminer leurs déchets. S'ils sont bien nourris, les otyughs grossissent et restent dans leur fange, sans éprouver le moindre désir autre que manger. Cette gloutonnerie sédentaire en fait d'excellents gardiens car, tant qu'ils sont rassasiés, ils n'attaquent pas les autres habitants des lieux. En revanche, toute personne qui désire s'adjoindre les services d'un otyugh serait bien avisée de ne pas sous-estimer la quantité d'ordures, de cadavres et de viande qu'il faut lui fournir pour l'empêcher de vagabonder en quête de nourriture. Plus d'un otyugh « domestiqué » a englouti son maître après avoir dévoré tous les déchets mis à sa disposition.



Oxydeur

La plupart des nains préfèrent affronter toute une légion d'orcs plutôt qu'un unique oxydeur. Ces curieuses créatures, d'ordinaire dociles, corrodent les métaux ferrugineux et dévorent ensuite la rouille créée. Ils ont ainsi détruit l'armure, le bouclier et les armes d'innombrables aventuriers.

Le corps de l'oxydeur est recouvert d'une épaisse armure rugueuse et sa longue queue se termine par une excroissance osseuse tandis que deux antennes duveteuses couronnent sa tête d'insecte.

Des charognards souterrains. Les oxydeurs parcourent les couloirs souterrains en quête de métaux ferrugineux, comme le fer, l'acier, l'adamantium et le mithral, afin de les dévorer. Ils ignorent les créatures qui ne portent pas de tels objets, mais peuvent se montrer très agressives envers celles qui possèdent des armes et une armure en acier. L'oxydeur perçoit le fumet de son repas de loin et se précipite vers la source de l'odeur pour corroder et déguster l'objet.

L'oxydeur se moque bien de savoir si le métal qu'il consomme vient d'une pointe ou d'une épée, un aventurier peut donc distraire un oxydeur en abandonnant quelques objets métalliques derrière lui.

Des vagabonds souterrains. On trouve rarement de grands groupes d'oxydeurs, car ces créatures préfèrent chasser seules ou en nombre restreint. Ils errent dans les tunnels et se déplacent de grotte en grotte, toujours en quête de métaux ferrugineux à dévorer. Ces errances les conduisent auprès d'autres habitants de l'Ombreterre qui les trouvent souvent inoffensifs ou bien peu appétissants. On trouve donc des oxydeurs auprès d'autres monstres souterrains. S'ils sont bien traités et bien nourris, ils peuvent devenir des compagnons amicaux ou des animaux de compagnie.

Oxydeur

Créature monstrueuse de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Corrosion du métal. Les armes non magiques en métal rouillent lorsqu'elles entrent en contact avec l'oxydeur. Après avoir infligé ses dégâts, une arme de ce type subit un malus permanent et cumulatif de −1 aux jets de dégâts. L'arme est détruite si les malus cumulés atteignent −5. Les munitions non magiques en métal qui entrent en contact avec l'oxydeur sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

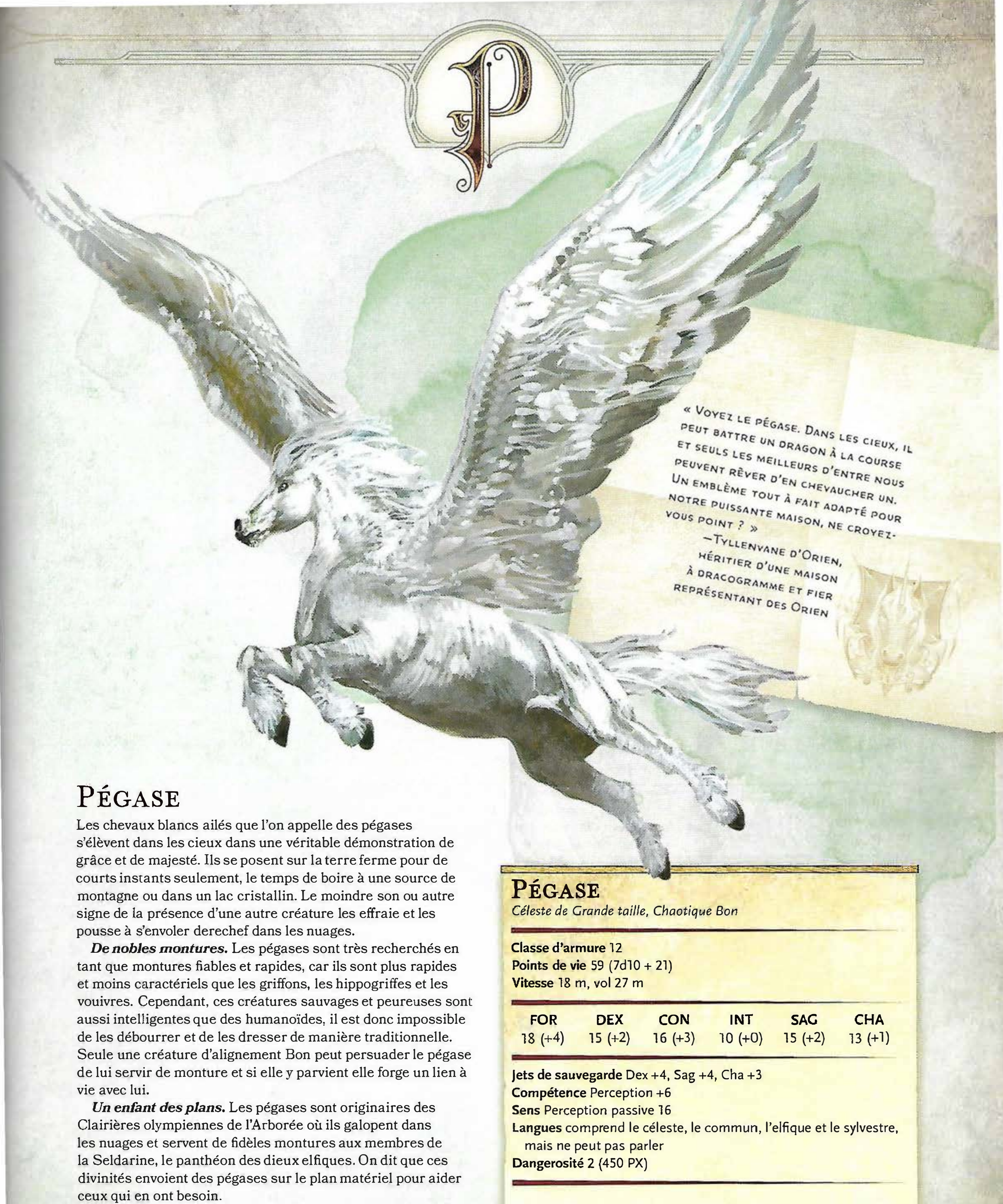
Flairer le fer. L'oxydeur peut localiser, à l'odeur, l'emplacement de métaux ferreux situé à 9 mètres ou moins de lui.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Antennes. L'oxydeur corrode un objet non magique en métal ferreux situé à 1,50 mètre ou moins dans son champ de vision. Le contact détruit 30 centimètres cubes de l'objet si personne ne le porte ou ne le transporte. Si une créature est équipée de cet objet ou le transporte, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 pour éviter le contact de l'oxydeur.

Si l'objet touché est une armure métallique ou un bouclier métallique porté ou transporté, il subit un malus permanent et cumulatif de −1 à la CA qu'il confère. Une armure dont la CA est réduite à 10 ou un bouclier dont le bonus est réduit à +0 est détruit. Si l'objet touché est une arme métallique tenue en main par une créature, elle rouille comme indiqué dans la description du trait corrosion du métal.



Pégase

Les chevaux blancs ailés que l'on appelle des pégases s'élèvent dans les cieux dans une véritable démonstration de grâce et de majesté. Ils se posent sur la terre ferme pour de courts instants seulement, le temps de boire à une source de montagne ou dans un lac cristallin. Le moindre son ou autre signe de la présence d'une autre créature les effraie et les pousse à s'envoler derechef dans les nuages.

De nobles montures. Les pégases sont très recherchés en tant que montures fiables et rapides, car ils sont plus rapides et moins caractériels que les griffons, les hippogriffes et les vouivres. Cependant, ces créatures sauvages et peureuses sont aussi intelligentes que des humanoïdes, il est donc impossible de les débourrer et de les dresser de manière traditionnelle. Seule une créature d'alignement Bon peut persuader le pégase de lui servir de monture et si elle y parvient elle forge un lien à vie avec lui.

Un enfant des plans. Les pégases sont originaires des Clairières olympiennes de l'Arborée où ils galopent dans les nuages et servent de fidèles montures aux membres de la Seldarine, le panthéon des dieux elfiques. On dit que ces divinités envoient des pégases sur le plan matériel pour aider ceux qui en ont besoin.

Les nids des pégases. Les couples de pégases se constituent pour la vie, ces chevaux ailés construisant leur nid dans des endroits difficiles d'accès et donnant naissance à des petits vivants.

Pégase

Céleste de Grande taille, Chaotique Bon

Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 18 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4, Cha +3
Compétence Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues comprend le céleste, le commun, l'elfique et le sylvestre, mais ne peut pas parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.



Perforateur

Créature monstrueuse de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Compétence Discrétion +5
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Faux-semblant. Tant que le perforateur reste immobile au plafond, il est impossible de le différencier d'une stalactite ordinaire.

Pattes d'araignée. Le perforateur peut escalader des surfaces difficiles et même évoluer la tête en bas au plafond sans faire de test de caractéristique.

Actions

Chute. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, une créature située directement sous lui. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants par tranche de 3 mètres de chute jusqu'à un maximum de 21 (6d6). *Raté :* si le perforateur rate sa cible, il subit la moitié des dégâts normalement associés à la distance sur laquelle il a chu.

Perforateur

Les perforateurs s'accrochent au plafond des grottes et des larges passages souterrains, se fondant parfaitement dans la pierre naturelle avant de se laisser tomber en silence pour empaler des ennemis qui passent sans méfiance au-dessous.

Le perforateur n'est autre que le stade larvaire de l'enlaceur, ces deux créatures attaquant souvent de concert. Le corps du perforateur est enfermé dans une coquille semblable à de la pierre, ce qui lui donne l'apparence et la texture d'une stalactite. Cette coquille protège un corps mou de limace qui permet au perforateur de se déplacer sur les murs et les plafonds jusqu'à trouver l'emplacement idéal pour attendre une proie. Tant que le perforateur garde la gueule et les yeux fermés, il est bien difficile de le différencier d'une formation rocheuse ordinaire.

Un chasseur patient. Les perforateurs voient très bien, mais ils réagissent aussi aux bruits et à la chaleur. Ils attendent qu'une créature vivante passe sous eux pour se laisser tomber dessus et l'attaquer. Un perforateur qui rate sa cible doit reprendre la lente ascension le menant au plafond. Un perforateur excrète un mucus à l'odeur immonde s'il se fait attaquer alors qu'il est à terre, les prédateurs y réfléchissent donc à deux fois avant de le manger.

Les perforateurs se regroupent en colonies pour optimiser l'efficacité de leurs attaques et se laissent tomber tous en même temps dans l'espoir de toucher leur proie. Une fois que l'un d'eux a réussi à tuer une créature, les autres rampent lentement vers son cadavre pour se joindre au festin.



Péryton

Ce carnivore monstrueux peut se nourrir de n'importe quelle créature, mais il préfère les humanoïdes, de préférence des elfes, des demi-elfes ou des humains. Quand il tue un humanoïde, il lui arrache le cœur et le ramène dans son nid pour le déguster à loisir.

Le péryton est une curieuse créature qui combine le corps d'un oiseau de proie avec la tête d'un cerf. Le plus étrange reste son ombre qui ressemble à celle d'un humanoïde au lieu de refléter le physique de la bête. Certains sages pensent que les premiers pérytons étaient des humains transformés suite à une hideuse malédiction ou à des expériences magiques, mais les bardes racontent une histoire bien différente. Ils disent qu'une femme délaissée par son mari infidèle a arraché le cœur de sa rivale, plus jeune et plus belle qu'elle, et l'a mangé lors d'un rituel destiné à lui assurer à jamais le cœur de son époux. Le rituel a porté ses fruits jusqu'à ce que l'on découvre la fourberie de cette femme qui a été pendue pour son crime. Malheureusement, la magie qui imprégnait encore son cadavre suite à son immonde rituel a transformé les oiseaux charognards qui s'en sont nourris en pérytons, les premiers de leur espèce.

Une faim surnaturelle. Pour se reproduire, le péryton a besoin du cœur d'un humanoïde fraîchement tué. La femelle doit manger cet organe avant de pouvoir se reproduire. Une fois le cœur consommé, l'ombre de la bête se transforme pendant une courte période et se met à refléter sa véritable forme.

Quand un péryton attaque un humanoïde, il est implacable et n'abandonne jamais : il se bat jusqu'à ce que sa proie ou lui périsse. Si quelqu'un parvient à repousser la bête, d'une manière ou d'une autre, elle traque sa proie de loin et l'attaque de nouveau dès qu'elle en a l'occasion.

Le fléau des montagnes. Les pérytons nichent sur les crêtes des montagnes et dans les grottes d'altitude. Ils se nourrissent des créatures qui résident dans les vallées en contrebas et les voyageurs qui traversent les montagnes isolées apprennent vite à surveiller les cieux. Les armes ordinaires ne sont guère efficaces contre les pérytons, c'est pourquoi les montagnards évitent à tout prix la moindre confrontation avec ces monstres.

Les villages attirent les pérytons car ils représentent une source de nourriture renouvelable, c'est pourquoi le conseil de la commune ou le noble local engage souvent des aventuriers pour éliminer les nids de pérytons.

Péryton

Créature monstrueuse de taille Moyenne, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (−1)	12 (+1)	10 (+0)

Compétence Perception +5
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants des armes non magiques
Sens Perception passive 15
Langues comprend le commun et l'elfique, mais ne peut pas parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Attaque en piqué. Si le péryton vole et descend en piqué sur au moins 9 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque d'arme au corps à corps, cette attaque lui inflige 9 (2d8) dégâts supplémentaires.

Repli aérien. Le péryton ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il s'envole hors de portée d'un ennemi.

Vue et odorat aiguisé. Le péryton est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le péryton effectue une attaque de corne et une de serre.

Corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts perforants.



> « Les robes longues en pétales et les chapeaux en cupule de gland... c'est tellement démodé ! »
> —Scintilleruisseau, fashionista pixie

Pixie

Du haut de leur trentaine de centimètres, les pixies ressemblent à des elfes miniatures aux ailes de tulle comme celles des libellules ou des papillons, aussi vives que l'aube et aussi lumineuses que la pleine lune. Curieuses comme des chats et craintives comme des daims, les pixies vagabondent où bon leur semble. Elles aiment espionner les autres créatures et peinent à contenir leur excitation en leur présence. Elles ressentent un irrépressible besoin de se présenter et de se faire des amis, mais elles s'abstiennent tant elles ont peur de se faire capturer ou attaquer. Les gens qui traversent la clairière d'une pixie ne la verront probablement jamais, mais ils l'entendront parfois glousser, soupirer ou pouffer.

Les pixies s'habillent comme des princes et princesses féeriques, avec de longues robes vaporeuses et des pourpoints de soie qui scintillent comme les rayons de la lune sur une mare. Certaines s'habillent de glands, de feuilles, d'écorce et de peaux de minuscules créatures des bois. Elles sont très fières de leurs atours et se pâment de joie si on les complimente sur leur tenue.

Des créatures féeriques magiques. Les pixies étant dotées du pouvoir d'invisibilité, il est bien rare qu'on les aperçoive, sauf si elles le désirent. Dans la Féerie sauvage et sur le plan matériel, elles dessinent des arabesques sur le givre des mares gelées par l'hiver et réveillent les bourgeons au printemps. Elles parsèment les fleurs de rosée estivale pour les faire scintiller et colorent les feuilles aux teintes flamboyantes de l'automne.

La poussière de pixie. Quand une pixie vole invisible, elle laisse derrière elle une pluie de poussière scintillante, comme la queue d'une comète. On dit qu'une pincée de cette poussière suffit à donner le pouvoir de voler, à brouiller définitivement l'esprit d'une créature ou à plonger un ennemi dans un sommeil magique. Les pixies sont les seules capables d'utiliser le plein potentiel de leur poussière, mais des mages et des monstres cherchent sans cesse à s'emparer d'elles pour étudier leurs pouvoirs ou se les approprier.

De petits plaisantins. Quand une pixie voit des visiteurs arriver, elle a beau être curieuse, sa timidité l'empêche de se montrer de suite. Elle étudie les nouveaux venus de loin afin de jauger leur caractère ou leur joue des tours innocents afin d'estimer leurs réactions. Elle peut par exemple lacer les bottes d'un nain ensemble, créer une illusion représentant une étrange créature ou un trésor ou utiliser des lumières dansantes pour éloigner les intrus. Si les visiteurs ont une réaction hostile, la pixie les évite soigneusement, mais s'ils se montrent d'un naturel bienveillant, il y a de grandes chances qu'elle ressente un élan de courage et se montre amicale. Elle peut même aller jusqu'à apparaître devant ses « invités » et proposer de les guider vers un itinéraire sûr ou les inviter à un festin certes minuscule, mais délicieux préparé en leur honneur.

Des êtres opposés à la violence. Contrairement à leurs cousins féeriques les esprits follets, les pixies détestent les armes et préfèrent s'enfuir plutôt que de subir une altercation physique avec un ennemi.

Pixie

Fée de Très Petite taille, Neutre Bonne

Classe d'armure 15
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (–4)	20 (+5)	8 (–1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Compétences Discrétion +7, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langue sylvestre
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Incantation innée. La pixie utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD des jets de sauvegarde : 12). Elle peut lancer les sorts suivants de façon innée, en utilisant seulement sa poussière de pixie comme composante.

À volonté : *druidisme*
1/jour chacun : *confusion, détection des pensées, détection du mal et du bien, dissipation de la magie, enchevêtrement, force fantasmagorique, lumières dansantes, métamorphose, sommeil, vol*

Résistance à la magie. La pixie est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

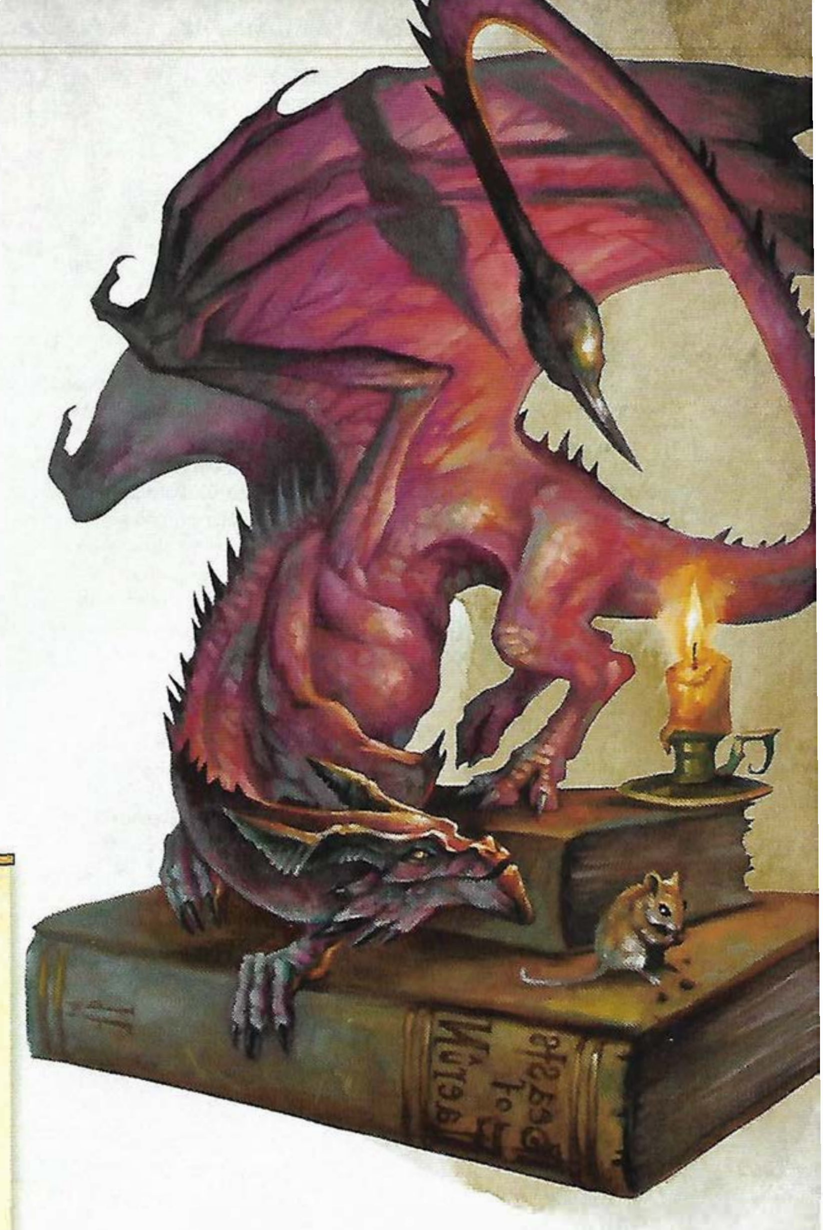
Invisibilité supérieure. La pixie recourt à sa magie pour se rendre invisible jusqu'à ce qu'elle cesse de se concentrer (comme si elle se concentrait sur un sort). Tout l'équipement qu'elle porte ou transporte devient aussi invisible qu'elle.

Pseudodragon

L'insaisissable pseudodragon aime le calme et s'installe dans le creux d'un arbre ou dans une petite grotte. Avec ses écailles brun-rouge, ses cornes et sa gueule remplie de petits crocs acérés, il ressemble à un dragon rouge miniature, mais il est d'un naturel joueur.

Discret et sur la défensive. Le pseudodragon ne s'intéresse guère aux autres créatures et préfère les éviter. S'il se fait attaquer, il se défend à l'aide de l'aiguillon empoisonné qu'il porte au bout de la queue. Il lui suffit d'une piqûre pour plonger une créature dans un sommeil catatonique susceptible de durer des heures.

Un familier draconique. Les mages recherchent souvent des pseudodragons, car leur caractère agréable, leurs pouvoirs télépathiques et leur résistance à la magie en font d'excellents familiers. Les pseudodragons se montrent très sélectifs quand il s'agit de se choisir un compagnon, mais on peut parfois les convaincre en leur offrant des trésors ou de la nourriture. Quand le pseudodragon apprécie son compagnon, il se lie à lui et ne le quitte plus tant qu'il est bien traité. En revanche, il ne tolère pas les mauvais traitements et abandonne sans prévenir un compagnon manipulateur ou violent.



Pseudodragon

Dragon de Très Petite taille, Neutre Bon

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 7 (2d4 + 2)
Vitesse 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues comprend le commun et le draconique, mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Résistance à la magie. Le pseudodragon est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sens aiguisés. Le pseudodragon est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue, l'odorat ou l'ouïe.

Télépathie limitée. Le pseudodragon peut communiquer par magie des idées, des images et des émotions simples à une créature capable de comprendre une langue et située à 30 mètres ou moins.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si la cible rate son jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle tombe inconsciente pour la même durée. Elle reprend ses esprits avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour la réveiller.

Le langage des émotions. Un pseudodragon ne peut pas parler, mais il communique via une forme de télépathie limitée qui lui permet d'exprimer des concepts basiques comme la faim, la curiosité ou l'affection. Une fois lié à un compagnon, il peut lui transmettre ce qu'il voit et ce qu'il entend malgré la distance.

Le pseudodragon émet souvent des bruits d'animaux : un ronronnement traduisant le contentement alors qu'un sifflement exprime une mauvaise surprise. Un gazouillis d'oiseau indique le désir tandis qu'un grognement exprime toujours la colère ou le mécontentement.

Variante : le familier pseudodragon

Certains pseudodragons acceptent de devenir le familier d'un lanceur de sorts. Ils disposent alors du trait suivant.

Familier. Le pseudodragon peut devenir le familier d'une tierce personne consentante, formant alors un lien magique télépathique avec elle. Tant que le lien persiste, le compagnon perçoit tout ce que le pseudodragon perçoit tant qu'ils se trouvent à 1,5 kilomètre ou moins l'un de l'autre. Si le pseudodragon se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de son compagnon, ce dernier bénéficie de la résistance à la magie de son familier. Le pseudodragon peut renoncer à son rôle de familier quand il le souhaite, peu importe pourquoi, et rompre le lien télépathique qui l'unissait à son compagnon.





Quaggoth

Sauvage et territorial, le quaggoth gravit les parois des gouffres de l'Ombreterre. Il déchiqetète frénétiquement ses adversaires et se montre encore plus meurtrier s'il risque de mourir.

Les origines du quaggoth. Les quaggoths n'ont jamais été une espèce particulièrement intelligente, mais ils n'ont pas toujours été les résidents brutaux de l'Ombreterre qu'ils sont aujourd'hui. Dans un lointain passé, leurs tribus de chasseurs arboricoles nocturnes vivaient à la surface et possédaient leur propre langue et leur propre culture. Quand les elfes sont arrivés dans le monde des mortels, ils se sont battus avec les quaggoths et ils ont presque éradiqué l'espèce qui a dû son salut à une fuite désespérée en Ombreterre.

Alors que les siècles s'écoulaient sous terre, leur fourrure a perdu sa couleur et leurs yeux se sont adaptés aux ténèbres tandis que les dangers omniprésents et l'étrange magie de leur nouveau domaine les transformaient lentement. Ils sont devenus de plus en plus féroces et se sont mis à manger tout ce qui se présentait à eux, dévorant des membres de leur propre espèce quand ils ne trouvaient rien d'autre. Ils ont abandonné leur passé alors que le cannibalisme devenait partie intégrante de leur nouvelle culture.

Les serviteurs des drows. À cause de leur antique inimitié avec les elfes de la surface, les quaggoths ont fait des recrues faciles à convertir pour les elfes noirs. Au cours des dernières années, les drows se sont intéressés à l'élevage de quaggoths, encourageant leur férocité tout en renforçant leur obéissance. Les riches maisons drows ont des légions de quaggoths à leur service. Pire, elles cultivent la haine des quaggoths pour les elfes en les menant à la surface lancer des attaques sur les enclaves elfiques connues.

Les thonots. Quelques quaggoths absorbent les énergies psioniques qui imprègnent certaines zones de l'Ombreterre. Quand une tribu découvre qu'un de ses membres a hérité de tels pouvoirs, elle l'oblige à devenir chaman ou thonot. Ce dernier est chargé de préserver le savoir de la tribu et de veiller à ce qu'elle montre sa supériorité sur ses ennemis. Si le thonot fait défaut à sa tribu, il est exécuté et dévoré lors d'un rituel cannibale, dans l'espoir que ses pouvoirs se transmettent ainsi à un quaggoth plus digne de les recevoir.

Immunité contre le poison. Après des générations passées à chasser des créatures souterraines venimeuses et à s'exposer en permanence aux champignons et moisissures qui poussent dans les entrailles de la terre, les quaggoths ont développé une immunité contre les poisons de toutes sortes.

Variante : le quaggoth thonot

Le quaggoth thonot est un quaggoth ordinaire avec un ID de 3 (700 PX) et le trait supplémentaire suivant.

Incantation innée (psionique). Le quaggoth utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD des jets de sauvegarde : 11). Il peut lancer les sorts suivants de façon innée, il n'a pas besoin de composantes.

À volonté : *léger comme une plume, main du mage* (la main est invisible)

1/jour chacun : *agrandir/rétrécir, image miroir, métal brûlant, soins des blessures*

Quaggoth

Humanoïde (quaggoth) de taille Moyenne, Chaotique Neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétence Athlétisme +5
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langue commun des profondeurs
Dangerosité 2 (450 PX)

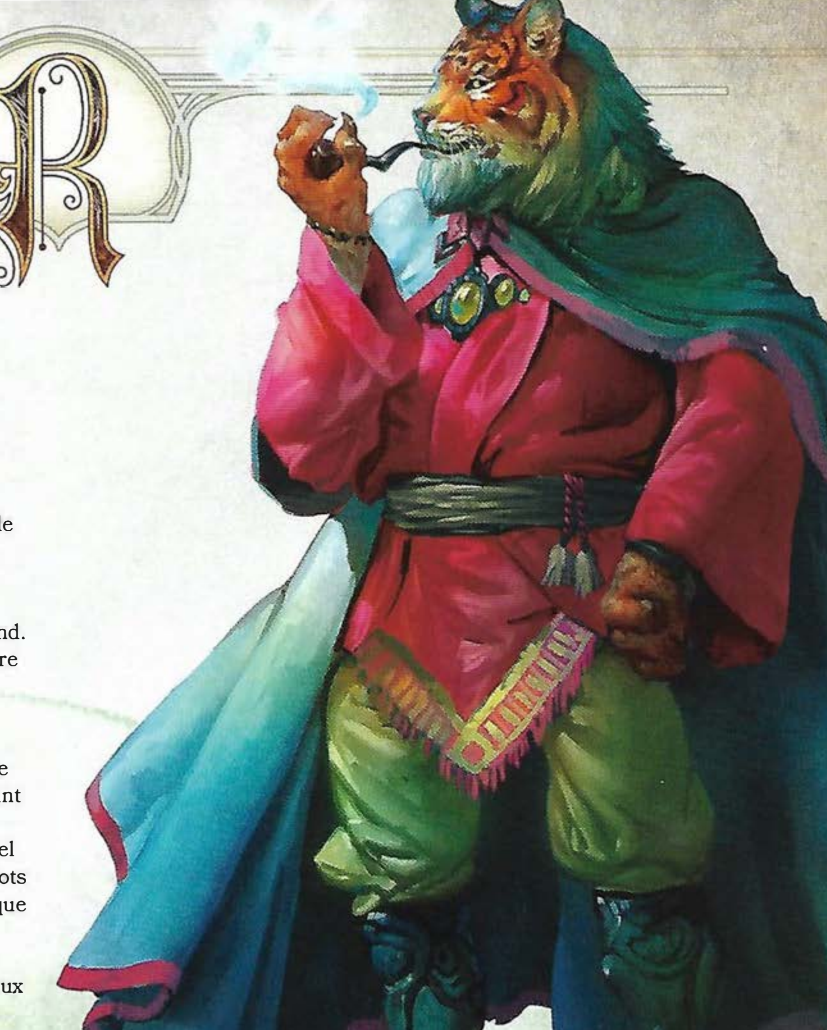
Fureur des blessés. Quand le quaggoth n'a plus que 10 points de vie ou moins, il est avantagé sur les jets d'attaque. De plus, il inflige 7 (2d6) dégâts de plus à toute cible qu'il touche avec une attaque de corps à corps.

Actions

Attaques multiples. Le quaggoth effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

TUE-MOI UNE FOIS, HONTE À TOI,
TUE-MOI DEUX FOIS, HONTE À MOI.
—MAXIME RAKSHASA



Rakshasa

Le rakshasa opte pour le tact et la discrétion dans sa quête de domination d'autrui. Peu de gens le voient sous sa véritable apparence, car il revêt le déguisement qu'il désire, même s'il préfère se faire passer pour quelqu'un de puissant ou d'influent, comme un noble, un cardinal ou un riche marchand. Sous sa véritable forme, c'est un mélange d'humain et de tigre avec une difformité notable : ses paumes se trouvent là où devrait être le dos de la main sur un humain.

Des esprits maléfiques incarnés. Les rakshasas sont apparus dans les Neuf Enfers il y a bien longtemps, quand de puissants diables ont inventé un sinistre rituel leur permettant de séparer leur essence de leur corps fiélon afin d'échapper aux plans inférieurs. Le rakshasa pénètre sur le plan matériel afin de satisfaire ses envies de chair humanoïde et de complots maléfiques. Il sélectionne ses proies avec soin et veille à ce que sa présence reste un secret.

La renaissance du mal. Pour un rakshasa, la mort sur le plan matériel est synonyme d'un long et douloureux retour aux Neuf Enfers, où son essence reste piégée jusqu'à ce que son corps se reforme, ce qui peut prendre des mois ou des années. Quand le rakshasa renaît, il conserve tous les souvenirs et toutes les connaissances de son existence passée et cherche à se venger de celui qui l'a tué. Si ce dernier a échappé à sa vengeance, d'une manière ou d'une autre, le rakshasa punit souvent sa famille, ses amis ou ses descendants.

Comme les diables, un rakshasa tué dans les Neuf Enfers est détruit à jamais.

Rakshasa

Fiélon de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d8 + 52)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Compétences Perspicacité +8, Supercherie +10
Vulnérabilité contre les dégâts perforants infligés par des armes magiques maniées par des créatures Bonnes
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun, infernal
Dangerosité 13 (10000 PX)

Immunité limitée à la magie. Le rakshasa ne peut pas être affecté ou détecté par des sorts de niveau 6 ou moins à moins qu'il ne le souhaite. Il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre tous les autres sorts et effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du rakshasa est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec des attaques de sort). Le rakshasa peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *déguisement, détection des pensées, illusion mineure, main du mage*
3/jour chacun : *charme-personne, détection de la magie, invisibilité, image majeure, suggestion*
1/jour chacun : *changement de plan, dominer un humanoïde, vision suprême, vol*

Actions

Attaques multiples. Le rakshasa effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts tranchants et la cible est maudite si c'est une créature. La malédiction magique prend effet chaque fois que la cible prend un court ou un long repos en envahissant son esprit d'images horribles et de cauchemars. La cible maudite ne bénéficie plus des avantages habituels liés à un court ou un long repos. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par le sort *lever une malédiction* ou une magie similaire.



Remorhaz

Un remorhaz jaillit de la couche de neige et de glace dans un nuage de vapeur, son corps irradiant d'un feu intérieur. Des ailerons semblables à des ailes se déploient de chaque côté de sa tête tandis que sa gueule est hérissée de crocs acérés.

Un prédateur arctique. Les remorhaz vivent dans les régions arctiques où ils se nourrissent d'élans, d'ours polaires et d'autres créatures qui partagent leur habitat. Ils ne supportent pas les climats chauds, car ils se sont adaptés au froid en générant une chaleur torride au sein de leur corps. Quand le remorhaz chasse, il s'enfouit profondément dans la neige et attend de percevoir les vibrations d'une créature se déplaçant au-dessus de lui. Tant qu'il reste en embuscade, il peut abaisser la température de son corps pour éviter de faire fondre la neige qui le camoufle.

Les jeunes. Les chasseurs géants du givre sillonnent les étendues glacées en quête de nids et d'œufs de remorhaz, car ils accordent une grande valeur aux jeunes individus de cette espèce. En effet, ils les dressent dès leur éclosion, afin qu'ils leur obéissent et protègent leurs citadelles gelées. Contrairement aux adultes, les jeunes grignotent leurs victimes au lieu de les engloutir d'une seule bouchée.

Jeune remorhaz

Créature monstrueuse de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Immunité contre les dégâts de feu et de froid
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Corps surchauffé. Une créature qui touche le remorhaz ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (3d10+4) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Remorhaz

Créature monstrueuse de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12 + 85)
Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Immunité contre les dégâts de feu et de froid
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Corps surchauffé. Une créature qui touche le remorhaz ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 40 (6d10+7) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature, elle est empoignée (évasion DD 17). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et le remorhaz ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutir. Le remorhaz effectue une attaque de morsure contre une cible de taille Moyenne ou plus petite qu'il empoigne. Si l'attaque réussit, cette créature subit les dégâts de la morsure, elle est engloutie et l'empoignade prend fin. Tant qu'elle est engloutie, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du remorhaz et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du remorhaz.

Si le remorhaz subit 30 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour, sans quoi il régurgite toutes les créatures englouties qui tombent à terre dans un emplacement à 3 mètres ou moins du remorhaz. Si le remorhaz meurt, une créature engloutie n'est plus entravée à cause de lui et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 4,50 mètres de déplacement ; elle en sort à terre.

Revenant

Le revenant naît de l'âme d'un mortel qui a connu un destin cruel qu'il ne méritait pas. Il retourne dans le monde des vivants pour se venger de celui qui lui a causé du tort. Comme il récupère son cadavre, il ressemble à un zombi, mais ses yeux ne sont pas dépourvus de vie, la détermination brûle en leur sein et son regard s'embrase en présence de son ennemi. Si le corps du revenant a été détruit ou si le monstre ne peut pas le réintégrer, il se glisse dans le cadavre d'un autre humanoïde. Quel que soit le corps que le revenant utilise comme réceptacle, son ennemi reconnaît toujours son identité.

Assoiffé de vengeance. Le revenant n'a qu'un an pour se venger. Une fois son ennemi décédé ou s'il ne parvient pas à le tuer dans le délai imparti, son corps tombe en poussière et son âme disparaît dans l'après-vie. Si l'ennemi est trop puissant pour qu'il en triomphe seul, il peut très bien chercher des alliés pour l'aider dans sa quête.

La justice divine. Nulle magie ne peut dissimuler une créature aux yeux du revenant qui la traque : il sait toujours dans quelle direction et à quelle distance se trouve la cible de sa vengeance. Si le revenant poursuit plus d'un adversaire, il les traque l'un après l'autre, en commençant par celui qui lui a porté le coup de grâce. Si le cadavre du revenant se fait tuer à nouveau, son âme s'envole vers un autre corps et reprend la traque.

De nature morte-vivante. Un revenant n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir.



Variante : les revenants dotés d'armes et de sorts

Si le revenant était un lanceur de sorts avant sa mort, il peut conserver tout ou partie de ses capacités d'incantation. De même, les revenants qui portaient des armures et maniaient des armes de leur vivant peuvent continuer à le faire.

Revenant

Mort-vivant de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +7, Con +7, Sag +6, Cha +7
Résistance aux dégâts nécrotiques, psychiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, étourdi, terrifié, paralysé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Immunité contre le renvoi. Le revenant est immunisé contre les effets qui renvoient les morts-vivants.

Reconstitution. L'âme du revenant reste en ce monde même si son cadavre est détruit. Au bout de 24 heures, elle anime un nouveau corps situé sur le même plan d'existence et récupère tous ses points de vie. Tant que l'âme n'a pas réintégré un corps, on peut utiliser le sort *souhait* pour l'obliger à partir pour l'après-vie et l'empêcher de revenir.

Régénération. Le revenant récupère 10 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts radiants ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le corps du revenant est détruit uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Traqueur vindicatif. Le revenant sait dans quelle direction et à quelle distance se trouvent toutes les créatures dont il souhaite se venger, même s'il se trouve sur un plan d'existence différent de celui de ses ennemis. Si la créature qu'il traque périt, il le sait.

Actions

Attaques multiples. Le revenant effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants. Si la cible est une créature dont le revenant a juré de se venger, elle subit 14 (4d6) dégâts contondants de plus. Le revenant peut renoncer à infliger des dégâts et, à la place, empoigner sa cible (DD 14 pour échapper à l'empoignade) à condition que celle-ci soit de Grande taille ou plus petite.

Regard vengeur. Le revenant vise une créature située dans son champ de vision et contre laquelle il a juré de se venger. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Si elle échoue, elle est paralysée jusqu'à ce que le revenant lui inflige des dégâts ou jusqu'à la fin du prochain tour du revenant. Une fois la paralysie terminée, la victime est terrorisée par le revenant pendant 1 minute. Une fois terrorisée, elle peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, sachant qu'elle est désavantagée tant qu'elle voit le revenant. Elle met fin à l'état terrorisé dès qu'elle réussit un jet.



Roc

Au premier abord, la silhouette du roc ressemble fort à celle de n'importe quel autre oiseau de proie, cependant, dès qu'il commence à descendre, il devient évident qu'il est d'une taille gigantesque : son envergure dépasse les soixante mètres. Quand il se repose, perché sur un pic montagneux dans son habitat naturel, ce monstrueux oiseau rivalise avec les plus vieux dragons en termes de taille.

Un titan du ciel. Dans les temps anciens, quand les géants affrontaient les dragons pour prendre le contrôle du monde, Annam, le père des dieux des géants, a créé les rocs pour que ses fidèles puissent défier les dragons dans les cieux. À la fin de la guerre, les rocs ont été libérés du joug des géants et se sont éparpillés de par le monde.

Il arrive que des géants des nuages ou des tempêtes apprivoisent ces grands oiseaux, mais ces derniers considèrent les géants comme des proies potentielles. Ils parcourent de grandes distances en quête de nourriture, filant loin au-dessus des nuages pour rejoindre leur terrain de chasse favori. Il est bien rare qu'un roc s'attaque à une créature vive ou de petite taille et il tend à ignorer les villages et les forêts où ses proies peuvent facilement se mettre à l'abri. En revanche, dès qu'il repère une cible lente et de grande taille, comme un géant, une baleine ou un éléphant, il attaque en piqué pour l'emporter dans ses serres.

Seul et solitaire. Les rocs sont des créatures solitaires capables de vivre des siècles. Ils s'installent dans un nid fait d'arbres, de tentes, de carcasses de navires et de restes de caravanes qu'ils emportent avec eux et disposent dans une fissure de la paroi montagneuse, hors de portée des créatures de moindre puissance.

Un nid de roc contient parfois des trésors venant des caravanes ou des bateaux qu'il pille, mais il se moque de ces babioles. Parfois, le nid abrite des œufs, plus grands qu'un humain, fruits des accouplements si rares de ces oiseaux solitaires.

Roc

Créature monstrueuse de taille Gigantesque, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 248 (16d20 + 80)
Vitesse 6 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (–4)	10 (+0)	9 (–1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +3
Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Vue aiguisée. Le roc est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le roc effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 27 (4d8+9) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 23 (4d6+9) dégâts tranchants et la cible est empoignée (évasion DD 19). Jusqu'à la fin de l'empoignade, la cible est entravée et le roc ne peut plus utiliser ses serres sur une autre cible.



Sahuagin

Sur les côtes enveloppées de brume ou sur les étendues infinies de l'océan, le beuglement inquiétant d'une conque servant de cor glace le sang de tous ceux qui l'entendent. Il s'agit du cor de guerre des sahuagins, d'un appel aux pillages et à la bataille. Les habitants des littoraux appellent les sahuagins les « diables des mers », car ces créatures sont dépourvues de la moindre once de compassion et massacrent les équipages des navires tout comme ils déciment les villages côtiers.

Les diables des profondeurs. Les sahuagins sont des prédateurs de la famille des poissons qui remontent des sombres profondeurs de l'océan pour chasser les habitants des eaux profondes et des rivages. Ils résident dans les lointaines tranchées océaniques, mais considèrent la totalité de l'océan comme leur royaume et toutes les créatures qui le peuplent comme des proies pour leurs chasseurs.



Les dirigeants autoproclamés des domaines océaniques des sahuagins sont d'énormes mutants de sexe masculin dotés d'une deuxième paire de bras. Ces puissants barons sont de redoutables adversaires devant lesquels tous les autres sahuagins s'inclinent.

La voie du requin. Les sahuagins vénèrent Sékolah, le dieu requin, mais seules les femmes étant dignes de canaliser son pouvoir, les prêtresses exercent une grande influence au sein de leur communauté.

L'odeur du sang plonge les sahuagins dans une véritable frénésie. En tant que fidèles de Sékolah, ils entretiennent une relation particulière avec les requins et les entraînent comme animaux d'attaque. Même les requins qu'ils n'ont pas domestiqués les considèrent comme des alliés et ne les attaquent pas.

Ennemis des elfes. Les sahuagins contrôleraient les océans si ce n'était leurs ennemis jurés, les elfes aquatiques. Ces deux races sont en guerre depuis des siècles, sur toutes les côtes et dans tous les océans du monde, bouleversant le commerce maritime et entraînant les autres races dans leur conflit sanglant.

Les sahuagins détestent tant les elfes aquatiques qu'ils se sont adaptés pour mieux lutter contre ces ennemis. Un sahuagin qui naît relativement près d'une communauté elfique voit parfois le jour sous les traits d'un malenti, un sahuagin qui ressemble physiquement à un elfe aquatique. Les sahuagins sont une espèce encline aux mutations, mais quant à savoir si celle-ci résulte de la guerre entre les elfes et les diables des mers ou bien si elle a précédé ou même déclenché le conflit... personne ne le sait.

Les sahuagins tirent le meilleur parti des malentis qu'ils utilisent comme espions et assassins dans les cités des elfes aquatiques et auprès des autres espèces qui représentent une menace pour les diables des mers. La simple évocation d'un malenti au sein d'une communauté d'elfes aquatiques génère une vague de paranoïa et de suspicion qui les affaiblit en vue de la véritable invasion des sahuagins.

« Le village était vide, les mouettes restaient étrangement silencieuses... on entendait seulement le ressac. »

—Récit après une attaque de sahuagins

Sahuagin

Humanoïde (sahuagin) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (−1)

Compétence Perception +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langue sahuagin
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer à l'air libre et sous l'eau, mais il a besoin de s'immerger au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'asphyxier.

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin est avantagé lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.

Télépathie avec les requins. Grâce à ce pouvoir de télépathie limitée, le sahuagin peut donner des ordres par magie à n'importe quel requin situé à 36 mètres ou moins de lui.

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue deux attaques au corps à corps : une avec sa morsure et une avec ses griffes ou sa lance.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains au corps à corps.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts perforants.



Prêtresse sahuagine

Humanoïde (sahuagin) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Compétences Perception +6, Religion +3
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langue sahuagin
Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie limitée. La sahuagine peut respirer dans l'air et dans l'eau, mais elle a besoin de s'immerger au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'asphyxier.

Frénésie sanguinaire. La sahuagine est avantagée lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.

Incantation. La sahuagine est une lanceuse de sorts de niveau 6 qui utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation (DD des jets de sauvegarde contre les sorts 12 + 4 pour toucher avec une attaque de sort). Elle a préparé les sorts de prêtre suivants :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *balisage, bénédiction, détection de la magie*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle (trident), immobiliser un humanoïde*
Niveau 3 (3 emplacements) : *langues, mot de guérison de groupe*

Télépathie avec les requins. Grâce à ce pouvoir de télépathie limitée, la sahuagine peut donner des ordres par magie à n'importe quel requin situé à 36 mètres ou moins d'elle.

Actions

Attaques multiples. La sahuagine effectue deux attaques au corps à corps : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts perforants.

Baron sahuagin

Humanoïde (sahuagin) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse)
Points de vie 76 (9d10 + 27)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Int +5, Sag +4
Compétence Perception +7
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langue sahuagin
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer dans l'air et dans l'eau, mais il a besoin de s'immerger au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'asphyxier.

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin est avantagé lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.

Télépathie avec les requins. Grâce à ce pouvoir de télépathie limitée, le sahuagin peut donner des ordres par magie à n'importe quel requin situé à 36 mètres ou moins de lui.

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue trois attaques au corps à corps : une avec sa morsure et deux avec ses griffes ou son trident.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts perforants.

Trident. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants ou 13 (2d8+4) dégâts perforants si le sahuagin utilise le trident à deux mains au corps à corps.

SALAMANDRES

Les salamandres ondulent sur le plan du feu, dans la mer de Cendres où leurs anneaux ophidiens et leurs pointes dorsales rougeoient sous l'effet de la chaleur. Des vagues de chaleur insoutenable émanent de leur corps tandis que leurs yeux jaunes luisent comme des chandelles fichées dans les orbites profondes de leur crâne aquilin.

Les salamandres aiment le pouvoir et adorent embraser tout ce qu'elles peuvent. Hors de leur plan natal, elles jouent parmi les squelettes incandescents des arbres brûlés alors qu'un incendie de forêt fait rage autour d'elles ou descendent les pentes de volcans en éruption pour aller se prélasser dans des fosses embrasées ou des flaques de magma.

Des serpents de feu. Une salamandre naît dans un œuf d'obsidienne formant une sphère d'une soixantaine de centimètres de diamètre. Quand elle est prête à éclore, elle fait fondre la coquille et émerge sous forme de serpent de feu. Un serpent de feu met un an avant d'arriver à maturité et de devenir une salamandre adulte.

Esclaves des éfrits. Il y a bien longtemps, les éfrits ont engagé des azers pour construire leur fabuleuse Cité d'Airain, mais ils n'ont pas réussi à réduire cette race mystique en esclavage une fois le travail terminé. Ils se sont alors retournés contre les salamandres et ont rencontré bien plus de succès : ils en ont fait une race d'esclaves qu'ils lâchent sur leurs ennemis pour semer la destruction dans les plans.

Les salamandres détestent les azers car elles sont persuadées que, si les éfrits étaient parvenus à réduire ces artisans en esclavage, elles seraient encore libres. Les éfrits profitent de cette inimitié en attisant la haine des salamandres avant de les opposer à leurs anciens serviteurs.

Les éfrits ne tolèrent pas que les salamandres servent un autre maître qu'eux et, quand ils rencontrent des salamandres dévouées au culte du Mal élémentaire, ils préfèrent les tuer plutôt que d'en faire leurs esclaves.

Des nobles dominateurs. Bien que les salamandres obéissent aux pulsions destructrices de leur tempérament explosif, la servitude sous le joug des éfrits a eu un impact sur la culture des salamandres libres qui dirigent à présent leur société selon le modèle éfrit, les plus imposantes et les plus puissantes dominant les plus faibles.

Plus la salamandre vieillit, plus elle grandit et s'élève dans la hiérarchie, jusqu'à devenir un noble cruel. Ces derniers règnent sur des groupes de salamandres nomades qui sillonnent le plan élémentaire du feu comme les tribus du désert, pillant les autres communautés pour s'emparer de leurs trésors.

Des forges vivantes. Une salamandre génère une chaleur si intense que, lorsqu'elle combat, ses armes luisent d'un halo rougeoyant et calcinent le corps de ses ennemis au moindre contact. Il est même dangereux d'approcher de cette créature, car la peau brûle et forme des cloques en sa présence.

Cette chaleur intérieure est un véritable atout pour les salamandres travaillant comme forgerons, car elle leur permet de ramollir et travailler le métal à mains nues. Même si elles ne sont pas aussi méticuleuses que les azers, elles comptent au nombre des meilleurs forgerons des plans. De puissantes créatures les convoquent pour leur servir de guerriers, mais d'autres les enrôlent pour leurs talents d'artisans ou les lient à une forge ou un four pour générer une chaleur qui ne faiblit jamais.



SERPENT DE FEU

Élémentaire de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Vulnérabilité aux dégâts de froid
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants venant d'attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue comprend l'igné, mais incapable de parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Corps surchauffé. Une créature qui touche le serpent de feu ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 3 (1d6) dégâts de feu.

ACTIONS

Attaques multiples. Le serpent effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

S



Salamandre

Élémentaire de Grande taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnérabilité aux dégâts de froid
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue igné
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Armes surchauffées. Quand la salamandre réussit une attaque avec une arme de corps à corps en métal, celle-ci inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Corps surchauffé. Une créature qui touche la salamandre ou qui réussit une attaque au corps à corps contre elle à une distance maximale de 1,50 mètre subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Actions

Attaques multiples. La salamandre effectue deux attaques : une avec sa lance et une avec sa queue.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants ou 13 (2d8+4) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de feu et la cible est empoignée (évasion DD 14). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée, la salamandre peut réussir automatiquement une attaque de queue contre elle et ne peut plus effectuer d'attaques de queue contre d'autres cibles.

Satyre

Les satyres sont des fées tapageuses qui gambadent dans les forêts sauvages, poussés par la curiosité aussi bien que par l'hédonisme.

Au-dessus de la ceinture, un satyre ressemble à un humain tandis qu'au-dessous, il a les pattes poilues et les sabots fourchus d'un bouc. Il porte des cornes sur le front, qu'elles soient toutes petites et bien droites ou plus imposantes et enroulées comme celles d'un bélier. Il a généralement une forte pilosité faciale.

Des fêtards hédonistes. Les satyres apprécient les boissons les plus fortes qui soient, les épices les plus parfumées et les danses les plus enivrantes. Un satyre se sent comme tenaillé par la faim quand il ne peut assouvir ses désirs et il est prêt à beaucoup pour y parvenir. Il est susceptible d'enlever un ménestrel pour entendre de merveilleuses chansons d'amour, de se glisser dans un jardin bien défendu pour admirer un beau jeune homme ou une belle jeune femme et de s'infiltrer dans un palais pour goûter aux meilleures nourritures du pays. Un satyre ne laisse jamais passer une occasion de faire la fête et participe à toutes les festivités dont il entend parler. Les différentes civilisations du monde ont bien assez de festivals et de fêtes sacrées pour justifier des réjouissances sans fin.

Ivres d'alcool et de plaisirs, les satyres ne réfléchissent pas aux conséquences des désirs hédonistes qu'ils suscitent chez autrui et laissent leurs compagnons stupéfaits de leur propre comportement, souvent en quête d'excuses à présenter à leurs parents, leur employeur, leur famille ou leurs amis pour leur état négligé.

Variante : flûtiste satyre

Il arrive qu'un satyre possède une flûte de pan et s'en serve pour créer des effets magiques. En général, sur un groupe de satyres, un seul possède ce genre d'instrument et dispose alors de l'option d'action supplémentaire que voici.

Flûte de Pan. Le satyre joue de la flûte et choisit l'un des effets magiques suivants : une mélodie envoûtante, des accords effrayants ou une douce berceuse. Toute créature qui entend la flûte alors qu'elle se trouve dans un rayon de 18 mètres autour du satyre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, sans quoi elle est affectée par l'un des effets décrits plus bas. Les autres satyres et les créatures impossibles à charmer ne sont pas affectés.

Une créature affectée peut refaire son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet dès qu'elle en réussit un. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou que l'effet se termine, elle est immunisée contre la flûte de ce satyre pendant les prochaines 24 heures.

Mélodie envoûtante. Le satyre charme la créature pendant une minute. Si le satyre ou l'un de ses compagnons blesse la créature, l'effet se termine de suite.

Accords effrayants. La créature est terrifiée pendant une minute.

Douce berceuse. La créature s'endort et reste inconsciente pendant une minute. L'effet se termine si la créature subit des dégâts ou si quelqu'un dépense une action pour la réveiller en la secouant.

Entre la nuit et le jour, les esprits n'ont de cesse de me pousser,
Se languissant du temps jadis, quand les cœurs étaient purs,
Contre toute raison, à présent ils ne sont plus sûrs,
Et à mes oreilles ne cessent de rire et de crier.
Maintenant remplis ma coupe non pas une ni deux mais trois fois,
Le goulot de la bouteille aux lèvres je danse et vire,
Que les pixies invisibles jettent leurs robes de soie,
Tandis que moi, le roi du carnaval, me gorge de plaisirs.
Les sylvaniens replient leurs branches et prennent congé
Alors que les corsets des demoiselles enjouées glissent
sur leur corps
Mon chant les caresse comme une douce brise d'été
Tandis qu'elles remplissent ma coupe à ras bord.
Le soleil se fait lune et la lune soleil
Tandis que je profite de plaisirs sans pareils.

—Poème d'un satyre lascif



Satyre

Fée de taille Moyenne, Chaotique Neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perception +2, Représentation +6
Sens Perception passive 12
Langues commun, elfique, sylvestre
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Résistance à la magie. Le satyre est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts contondants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

« Avant de boire à une fontaine ou dans une mare, jetez une pièce de cuivre. Ce n'est pas cher payer pour rester en vie. »
—La deuxième règle de survie en donjon de X le Mystique



Sibylle de l'eau

Une sibylle de l'eau est une gardienne élémentaire liée à une pièce d'eau spécifique, comme une mare ou une fontaine. Il est invisible tant qu'il reste immergé, sa silhouette ophidienne se distinguant uniquement quand il émerge pour attaquer. Il broie dans ses anneaux toutes les créatures autres que son invocateur et celles que ce dernier a placées sous sa protection. À sa mort, la sibylle de l'eau se change en flaque inanimée.

Des bons et des mauvais. Comme la plupart des élémentaires, les sibylles n'ont aucune notion du bien et du mal, cependant, une sibylle liée à une pièce d'eau bénie ou souillée adopte la même nature que le site qu'elle protège et devient Neutre Bonne ou Neutre Mauvaise.

Une sibylle de l'eau Neutre Bonne tente de faire fuir les intrus en les effrayant plutôt que de les tuer tandis qu'une sibylle maléfique élimine ses victimes pour le plaisir et peut se retourner contre son invocateur. Une sibylle perd son alignement maléfique si quelqu'un purifie ses eaux avec le sort *purification de la nourriture et de l'eau*.

De nature élémentaire. Une sibylle de l'eau n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir.

Sibylle de l'eau

Élémentaire de Grande taille, Neutre

Classe d'armure 13
Points de vie 58 (9d10 + 9)
Vitesse 0 m, natation 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Résistance aux dégâts de feu ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magique
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, inconscient, paralysé
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 10
Langue comprend l'aquatique, mais incapable de parler
Dangerosité 3 (700 PX)

Invisible dans l'eau. Tant que la sibylle est entièrement immergée, elle est invisible.

Liée à l'eau. La sibylle meurt si elle quitte la pièce d'eau à laquelle elle est liée ou si cette eau disparaît.

Actions

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 13 (3d6+3) dégâts contondants. Si la cible est de taille Moyenne ou plus petite, elle est empoignée (évasion DD 13) et attirée sur 1,50 mètre en direction de la sibylle. Jusqu'à la fin de l'empoignade, la cible est entravée, la sibylle essaie de la noyer et ne peut pas comprimer une autre victime.

Slaads

Dans le Chaos tourbillonnant des Limbes, des parcelles de forêt et de prairie, des châteaux en ruine et des îles isolées dérivent au sein d'un océan de feu, d'eau, de terre et de vent. Les slaads aux allures de crapauds sont les principaux habitants de ce plan inhospitalier. Ce sont des créatures indisciplinées dépourvues de hiérarchie formelle, bien que les plus faibles obéissent aux plus forts sous peine de se faire annihiler.

La Pierre de frai. Il y a bien longtemps, Primus, le seigneur des modrons, a créé une pierre gigantesque à la géométrie complexe imprégnée du pouvoir de la loi. Il l'a ensuite laissée partir à la dérive dans les Limbes, persuadé qu'elle apporterait l'ordre dans leur chaos et les empêcherait de contaminer les autres plans. Alors que le pouvoir de la pierre se développait, les créatures dotées d'un esprit ordonné, comme les modrons et les githzeraïs ont réussi à créer des enclaves dans les Limbes, cependant, la création de Primus a eu un effet secondaire imprévu : les énergies chaotiques que la pierre a absorbées ont donné naissance aux horreurs que nous appelons des slaads, c'est pourquoi les sages ont rebaptisé la gigantesque création de Primus et la nomment Pierre de frai.

Les slaads ont éradiqué toutes les enclaves modrones des Limbes, car, étant des créatures de pur chaos, elles méprisent les modrons et les attaquent à vue. Quoi qu'il en soit, Primus n'a pas renié sa création : soit il estime que les slaads ne sont pas une menace, soit il a décidé de les ignorer.

Naissance et transformation. Les slaads ont un cycle de reproduction écœurant. Ils ont deux manières de procréer : soit en implantant des œufs dans un hôte humanoïde, soit en infectant un tel être avec une maladie transformante appelée le phage du chaos. Les slaads se reproduisent ou se transforment différemment, en fonction de leur couleur : les slaads rouges donnent naissance à des bleus et des verts tandis que les bleus donnent naissance à des rouges et des verts. Chaque slaad vert subit un cycle de transformation qui se poursuit sa vie entière et le change en un individu bien plus puissant : un slaad gris puis un slaad funeste. Il conserve ses souvenirs après chaque métamorphose.

Des métamorphes. Certains slaads parviennent à prendre l'apparence des créatures humanoïdes qui leur ont donné naissance. Ils se rendent souvent sur le plan matériel pour y semer le chaos sous l'apparence de leur « parent ».

Slaad rouge

Quand un slaad rouge griffe un humanoïde, il peut lui injecter un œuf à l'aide d'une glande se trouvant sous sa griffe. L'œuf s'installe dans l'hôte et s'y développe jusqu'à donner naissance à un têtard qui sort du corps de l'hôte en le dévorant de l'intérieur. Il se repaît de ses restes avant de se mettre en quête d'une autre source de chair fraîche. Il se transforme en slaad bleu adulte (ou en slaad vert si son hôte était capable de lancer des sorts de niveau 3 ou plus) au bout de 2d12 heures.

Slaad bleu

Les crochets osseux qui sortent sur le dos de la main du slaad bleu transmettent une terrible maladie transformante aux humanoïdes qu'ils blessent. Cette infection appelée le phage du chaos les transforme en slaads rouges adultes (ou en slaads verts si la victime est un mage capable de lancer des sorts de niveau 3 ou plus).

Slaad vert

Les slaads verts possèdent une intelligence surprenante et des capacités de lanceur de sorts innées. Ils savent comment changer leur apparence pour passer pour des humanoïdes et, s'ils sont nés dans un hôte humanoïde, ils adoptent généralement son apparence.

À un stade imprévisible de son existence, le slaad vert apprend à se transformer définitivement, instantanément et par magie en slaad gris. Il lui faut des années, voire même des décennies, pour acquérir ce savoir.

Slaad gris

En dehors des Limbes, les slaads gris se comportent comme des extensions vivantes de la volonté de leurs maîtres, les slaads funestes. Un slaad gris est un messager de l'apocalypse qui se rend sur le plan matériel sous forme humanoïde. Il maîtrise le maniement de l'épée à deux mains et imprègne son arme de sa propre magie.

Si un slaad gris dévore entièrement le cadavre d'un slaad funeste, il se transforme aussitôt en slaad funeste.

Slaad funeste

Les slaads funestes sont gorgés d'une énergie issue du plan de l'énergie négative et incarnent la corruption maléfique du chaos. Ils prennent un plaisir sadique à faire souffrir autrui et développent leur race en enrôlant des légions de slaads bleus et rouges pour envahir les autres plans. Les humanoïdes qui survivent à une telle incursion deviennent des incubateurs pour de futurs slaads.

Variante : les gemmes de contrôle des slaads

Quand un slaad émerge de la Pierre de frai, cette dernière implante par magie un fragment d'elle-même dans son cerveau. Il prend la forme d'une gemme magique de la taille du poing d'un enfant humain et de la même couleur que le slaad. Une tierce personne peut recourir à la magie pour extraire la pierre du slaad et s'en servir pour le contrôler, la bête étant contrainte d'obéir à la personne qui détient sa gemme. Si la gemme est détruite, il est impossible de contrôler ainsi le slaad.

Un slaad né autrement que via la Pierre de frai n'a pas de gemme dans le cerveau, mais il en acquiert une si jamais il touche la Pierre. Les slaads qui se trouvent dans les Limbes sont irrésistiblement attirés par la Pierre et la plupart d'entre eux finissent donc par recevoir une gemme. Un slaad doté d'une gemme de contrôle possède le trait supplémentaire suivant.

Gemme de contrôle. Une gemme de contrôle magique est implantée dans le cerveau du slaad. Ce dernier doit obéir à quiconque entre en possession de cette gemme et, tant qu'il est ainsi contrôlé, il est immunisé contre le charme.

On peut utiliser certains sorts pour s'emparer de la gemme. Par exemple, si le slaad rate son jet de sauvegarde contre le sort *emprisonnement*, le sort transfère la gemme dans la paume du mage au lieu d'emprisonner le slaad. On peut aussi formuler un *souhait* de manière à acquérir la gemme si on le prononce en présence du slaad.

Une *restauration supérieure* lancée sur un slaad détruit la gemme sans blesser la créature.

Une personne maîtrisant la Sagesse (Médecine) peut retirer la gemme d'un slaad neutralisé. Chaque essai lui prend une minute de travail ininterrompu et exige un test de Sagesse (Médecine) DD 20. Un échec inflige 22 (4d10) dégâts psychiques au slaad.


Slaad rouge

Slaad bleu

Slaad vert

Slaad gris



Slaad rouge

Aberration de Grande taille, Chaotique Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (−2)	6 (−2)	7 (−2)

Compétence Perception +1
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues slaad, télépathie à 18 m
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie.

Résistance à la magie. Le slaad est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le slaad porte trois attaques, l'une avec sa morsure, les deux autres avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle est infectée par une maladie, à savoir un minuscule œuf de slaad.

Un hôte humanoïde ne peut conduire qu'un seul œuf à terme à la fois. En trois mois, l'œuf se déplace jusqu'à la cavité thoracique, entre en gestation et donne naissance à un têtard. Pendant les 24 heures qui précèdent l'éclosion, l'hôte se sent mal, sa vitesse est réduite de moitié et il est désavantagé lors de ses jets d'attaque, de ses tests de caractéristique et de ses jets de sauvegarde. Pour éclore, le têtard ronge les organes vitaux de l'hôte et creuse un trou pour sortir de sa poitrine en un round, le tuant sur le coup.

Si la maladie est guérie avant l'éclosion du têtard, ce dernier est désintégré avant de terminer sa gestation.

Slaad têtard

Aberration de Très Petite taille, Chaotique Neutre

Classe d'armure 12
Points de vie 10 (4d4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	5 (−3)	3 (−4)

Compétence Discrétion +4
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 7
Langue comprend le slaad mais ne peut pas le parler
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Résistance à la magie. Le slaad est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Slaad bleu

Aberration de Grande taille, Chaotique Neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10 + 52)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	7 (−2)	9 (−1)

Compétence Perception +1
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues slaad, télépathie à 18 m
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie.

Résistance à la magie. Le slaad est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le slaad porte trois attaques, l'une avec sa morsure, les deux autres avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est infectée par une maladie appelée le phage du chaos. Tant que la cible est affectée, elle ne peut pas récupérer de points de vie et son maximum de points de vie se réduit de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Si la maladie fait tomber le total de points de vie de la victime à 0, cette dernière se transforme immédiatement en slaad rouge ou en slaad vert si elle était capable de lancer des sorts de niveau 3 ou plus. Seul un *souhait* permet d'inverser cette transformation.



Une gemme magique est incrustée dans le cerveau de chaque slaad. Si vous vous en emparez, le slaad sera à vos ordres.

Slaad vert

Aberration de Grande taille (métamorphe), Chaotique Neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (−1)	12 (+1)

Compétences Arcanes +3, Perception +2
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues slaad, télépathie à 18 m
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Incantation innée. Le slaad utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts : 12). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans utiliser de composantes matérielles.

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, main du mage*
2/jour chacun : *invisibilité* (sur soi uniquement), *peur*
1/jour : *boule de feu*

Métamorphe. Le slaad peut dépenser son action pour se métamorphoser en humanoïde de taille Moyenne ou Petite ou pour reprendre sa véritable apparence. En dehors de sa taille, son profil ne change pas, quelle que soit la forme qu'il revêt. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas en même temps que lui. S'il meurt, il reprend son apparence normale.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie.

Résistance à la magie. Le slaad est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le slaad porte trois attaques, l'une avec sa morsure, les deux autres avec ses griffes ou son bâton. À la place, il peut utiliser deux fois projeter une flamme.

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Griffe (sous forme de slaad uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts tranchants.

Morsure (sous forme de slaad uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, alllonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Projeter une flamme. *Attaque de sort à distance :* +4 pour toucher, portée 18 m, une cible. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de feu. La flamme embrase les objets inflammables que personne ne porte ni ne transporte.

Slaad gris

Aberration de taille Moyenne (métamorphe), Chaotique Neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)

Compétences Arcanes +5, Perception +6
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langues slaad, télépathie à 18 m
Dangerosité 9 (5000 PX)

Armes magiques. Les armes du slaad portent des attaques magiques.

Incantation innée. Le slaad utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts : 14). Le slaad peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans utiliser de composantes matérielles.

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, image majeure, invisibilité* (sur soi uniquement), *main du mage*
2/jour chacun : *boule de feu, langues, peur, vol*
1/jour : *changement de plan* (sur soi uniquement)

Métamorphe. Le slaad peut dépenser son action pour se métamorphoser en humanoïde de taille Moyenne ou Petite ou pour reprendre sa véritable apparence. En dehors de sa taille, son profil ne change pas, quelle que soit la forme qu'il revêt. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas en même temps que lui. S'il meurt, il reprend son apparence normale.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie.

Résistance à la magie. Le slaad est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le slaad porte trois attaques, l'une avec sa morsure, les deux autres avec ses griffes ou son épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Griffes (sous forme de slaad uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts tranchants.

Morsure (sous forme de slaad uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Slaad funeste

Aberration de taille Moyenne (métamorphe), Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 170 (20d8 + 80)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences Arcanes +6, Perception +8
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 18
Langues slaad, télépathie à 18 m
Dangerosité 10 (5900 PX)

Armes magiques. Les armes du slaad portent des attaques magiques.

Incantation innée. Le slaad utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts : 15, +7 pour toucher avec une attaque de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans utiliser de composantes matérielles.

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, image majeure, invisibilité* (sur soi uniquement), *main du mage*
2/jour chacun : *boule de feu, langues, peur, vol*
1/jour chacun : *changement de plan* (sur soi uniquement), *nuage mortel*

Métamorphe. Le slaad peut dépenser son action pour se métamorphoser en humanoïde de taille Moyenne ou Petite ou pour reprendre sa véritable apparence. En dehors de sa taille, son profil ne change pas, quelle que soit la forme qu'il revêt. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas en même temps que lui. S'il meurt, il reprend son apparence normale.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie.

Résistance à la magie. Le slaad est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le slaad porte trois attaques, l'une avec sa morsure, les deux autres avec ses griffes ou son épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Griffes (sous forme de slaad uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10+5) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Morsure (sous forme de slaad uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8+5) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.





Spectre

Un spectre est l'esprit furieux et déraciné d'un humanoïde qui n'a pas pu gagner l'après-vie. Il est privé des liens qui l'unissaient avec la personne ou la créature qu'il était autrefois et il est condamné à errer à jamais dans le monde des vivants. Certains apparaissent quand une âme est arrachée à son corps à cause de la magie noire ou suite au contact d'une âme-en-peine.

Au-delà de toute rédemption. Un fantôme trouve enfin le repos une fois qu'il a terminé la tâche inachevée qui le retenait, mais aucune rédemption ni libération de ce genre n'attend le spectre qui est condamné à rester sur le plan matériel, le seul oubli qu'il soit susceptible de connaître venant de la destruction complète de son âme. Jusque là, il continue d'exister dans les recoins isolés du monde, oublié de tous alors que défilent les ères.

Une haine immortelle. La simple vue d'une créature vivante rappelle au spectre que la vie est à jamais hors sa portée, ce qui le plonge dans des abysses de chagrin et de colère, des sentiments qui s'apaisent uniquement quand il réussit à détruire la forme de vie qui les a générés. Un spectre est un tueur rapide et sans pitié, car c'est seulement en privant les autres de leur vie qu'il éprouve un peu de satisfaction. Pourtant, quel que soit le nombre de vies qu'il prend, il succombe toujours à sa haine et à son chagrin.

Un habitant des ténèbres. La lumière du soleil représente une source de vie qu'aucun spectre ne peut espérer étouffer, cause d'une grande douleur. Ces créatures quittent leur tanière à la nuit tombée, en quête d'êtres vivants à tuer, sachant pertinemment qu'il existe bien peu d'armes susceptibles de les blesser. Ils se retirent dans les ténèbres aux premières lueurs de l'aube et y restent jusqu'au retour de la nuit.

De nature morte-vivante. Un spectre n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir.

Spectre

Mort-vivant de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques
Immunité contre les états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant, mais ne peut pas parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Déplacement intangible. Le spectre peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le spectre est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas voir son total maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine long repos. La cible meurt si cet effet réduit son total maximum de points de vie à 0.

Variante : poltergeist

Un poltergeist est un autre type de spectre : c'est l'esprit invisible et confus d'un individu qui ignore comment il est mort. Il exprime sa rage en projetant des créatures et des objets grâce aux pouvoirs issus de sa psyché brisée.

Un poltergeist a un indice de dangerosité de 2 (450 PX) et le trait supplémentaire suivant :

Invisibilité. Le poltergeist est invisible.

Le poltergeist dispose des options d'action suivantes au lieu de l'absorption de vie du spectre :

Coup percutant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de force.

Poussée télékinétique. Le poltergeist vise une créature ou un objet abandonné situé dans un rayon de 9 mètres. Pour que la magie affecte la créature, celle-ci doit être de taille Moyenne ou inférieure, pour qu'elle affecte un objet il doit peser au maximum 75 kilos.

Si la cible est une créature, le poltergeist effectue un test de Charisme opposé au test de Force de la créature. S'il l'emporte, il projette la cible sur une distance de 9 mètres dans la direction de son choix, y compris à la verticale. Si la cible heurte une surface solide ou un objet robuste, elle subit 1d6 dégâts par tranche de 3 mètres parcourus.

Si la cible est un objet que personne ne porte ni ne transporte, le poltergeist le projette sur une distance de 9 mètres dans la direction de son choix. Il peut l'utiliser comme une arme à distance et attaquer une créature située sur sa trajectoire (+4 pour toucher). S'il la touche, il lui inflige 5 (2d4) dégâts contondants.

Sphinx

Un sphinx protège les secrets et les trésors des dieux dans sa tanière sacrée loin de tout. Les os des suppliants et des aventuriers qui n'ont pas réussi à surmonter les épreuves qu'il leur a imposées éparpillés autour de lui, il observe calmement le nouveau groupe qui se présente à lui. Ses grandes ailes caressent ses flancs tandis que son corps léonin aux puissants muscles présente des pattes antérieures si puissantes qu'elles suffisent à déchirer un humain.

Un gardien divin. Les sphinx jaugent la valeur des aventuriers en quête des trésors des dieux, qu'il s'agisse de secrets oubliés, de puissants sorts, d'artefacts ou de portails magiques. Une créature qui accepte de relever le défi du sphinx est condamnée à s'y essayer jusqu'à sa mort et seuls les plus méritants survivent, le sphinx détruisant les autres.

Certains sphinx officient comme grands prêtres pour le compte des dieux qui les ont créés, mais la plupart sont seulement l'incarnation d'esprits attirés dans le royaume des mortels suite à de ferventes prières ou à une intervention divine directe. Un sphinx monte la garde sans relâche, car il n'a pas besoin de manger ni de dormir. Il est bien rare qu'il côtoie un autre membre de son espèce et se concentre uniquement sur sa mission sacrée.

Des épreuves magiques. Les secrets et les trésors que garde le sphinx sont placés sous protection divine, ainsi, quand une créature échoue lors de l'épreuve que le sphinx lui a imposée, le chemin menant à l'objet ou aux connaissances disparaît. Ainsi, même si un aventurier attaque le sphinx et le défait, il n'obtiendra pas les secrets qu'il cherche... et il se fera un ennemi de la divinité qui a choisi le sphinx comme gardien.

Les divinités bienveillantes permettent parfois au sphinx de renvoyer les suppliants qui ratent leur épreuve. Ils sont alors emportés au loin et ne pourront plus jamais rencontrer ce sphinx, mais en général, la personne qui échoue lors de l'épreuve connaît un destin bien plus sinistre et périt sous les griffes du gardien.

Des êtres extraplanaires. Les mortels rencontrent généralement les sphinx dans des tombes ou des ruines antiques, mais certains de ces êtres ont accès à des royaumes extraplanaires. La conversation avec le sphinx peut très bien commencer au milieu de vieilles pierres et se déplacer soudain en un lieu complètement étranger, comme un échiquier géant ou une immense falaise à gravir au beau milieu d'une tempête. Parfois, il faut invoquer le sphinx qui réside en un tel lieu, le suppliant devant le faire apparaître dans son antre vide. Le sphinx accepte seulement les êtres qu'il estime dignes au sein de son royaume.

Les sphinx déchus. Certains sphinx se soustraient à leurs ordres divins, que se soit à cause de la lassitude née du passage des ères, parce qu'ils regrettent d'avoir massacré des innocents ou, car ils rêvent que les suppliants qui viennent marchander leur savoir les vénèrent. Cependant, même si l'alignement et la loyauté du sphinx changent ainsi, il ne quitte jamais l'endroit qu'il garde et ne révèle pas ses secrets hormis à ceux qu'il juge dignes de les apprendre.

Androsphinx

Un androsphinx possède une tête d'humanoïde masculin sur un corps de lion. D'humeur bourrue et asociale, il commence souvent une conversation par des insultes ou des commentaires désobligeants, mais sous cette apparence revêche, il possède un noble cœur. Il ne cherche pas à mentir ni à duper autrui, mais il n'aime pas partager ses informations et choisit ses paroles avec autant de soin qu'il protège ses secrets.

L'androsphinx met à l'épreuve le courage et la valeur de ses suppliants en les obligeant à accomplir une quête, mais aussi à l'aide de son terrible rugissement qui résonne à des kilomètres à la ronde et assourdit les créatures voisines qui s'enfuient, terrorisées. Ceux qui réussissent sont parfois récompensés par un *festin des héros*.

Gynosphinx

Un gynosphinx possède une tête humanoïde féminine. Beaucoup ont des traits royaux dignes de monarques, mais certains ont un visage plus sauvage et félin. Les yeux du gynosphinx voient au-delà du lieu et de l'époque actuels, au-delà du voile de l'invisibilité et de la magie. Les suppliants qui plongent leur regard dans ces yeux risquent de se faire déplacer par magie et de se retrouver bannis dans un plan éloigné où les attend une difficile épreuve.

Les gynosphinx sont de véritables bibliothèques du savoir. Ils posent des énigmes et des devinettes aux suppliants venus apprendre leurs secrets, mais certains sont prêts à négocier en échange de trésors ou de services.

L'antre du sphinx

Un sphinx règne sur un ancien temple, un sépulcre ou un caveau qui renferme des secrets divins et des trésors interdits aux mortels.

Actions d'antre

À une initiative de 20 (le sphinx perdant en cas d'égalité), le sphinx peut effectuer une action d'antre pour provoquer l'un des effets magiques suivants, sachant qu'il ne peut pas réutiliser un effet tant qu'il n'a pas terminé un court ou un long repos.

- Le flot du temps se modifie de manière à ce que toutes les créatures présentes dans l'antre refassent leur jet d'initiative. Le sphinx, lui, n'est pas obligé de le faire.
- Les effets du temps se modifient de manière à ce que toutes les créatures présentes dans l'antre rajeunissent ou vieillissent (au choix du sphinx) de 1d20 ans, à moins de réussir un jet de Constitution DD 15. Une créature ainsi rajeunie ne peut pas avoir moins d'un an. Un sort de *restauration supérieure* ramène la créature à son âge normal.
- Le flot du temps est modifié de telle manière que tout ce qui se trouve dans l'antre avance ou recule de dix ans dans le temps (au choix du sphinx). Le sphinx est le seul être qui a de suite conscience de ce changement. Un sort de *souhait* permet de renvoyer son lanceur et jusqu'à sept autres créatures de son choix à son époque normale.
- Le sphinx se déplace, avec un maximum de sept créatures situées dans son champ de vision, dans un autre plan d'existence. Une fois en dehors de son antre, il ne peut plus utiliser ses actions d'antre, mais il peut y revenir par une action bonus à son tour, emportant jusqu'à sept créatures avec lui.

Toute ronde et pourtant plate comme une planche à pain,
Autel des seigneurs lupins,
Joyau de la nuit noire, perle de l'océan,
À jamais inchangée et pourtant tout le temps changeant.

— Énigme du gynosphinx de la montagne de Blanchefumée



Androsphinx

Créature monstrueuse de Grande taille, Loyale Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 199 (19d10 + 95)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Int +9, Sag +10
Compétences Arcanes +9, Perception +10, Religion +15
Immunité contre les dégâts psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les états charmé et terrorisé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 20
Langues commun, sphinx
Dangerosité 17 (18000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du sphinx sont magiques.

Incantation. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Il n'a pas besoin de composante matérielle pour lancer ses sorts. Voici les sorts de prêtre qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *épargner les mourants, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, détection du mal et du bien, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration inférieure, zone de vérité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, langues*
Niveau 4 (3 emplacements): *bannissement, liberté de mouvement*
Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de feu, restauration supérieure*
Niveau 6 (1 emplacement) : *festin des héros*

Insondable. Le sphinx est immunisé contre les effets susceptibles de percevoir ses émotions ou de lire ses pensées, ainsi que contre les sorts de divination qu'il refuse. Les tests de Sagesse (Perspicacité) effectués pour déterminer les intentions ou la sincérité du sphinx sont désavantagés.

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts tranchants.

Rugissement (3/jour). Le sphinx pousse un rugissement magique. À chaque nouveau rugissement poussé avant de terminer un long repos, le volume sonore du rugissement est plus important et l'effet est différent, comme expliqué plus bas. Les créatures situées à 150 mètres ou moins du sphinx et qui entendent le rugissement doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde.

Premier rugissement. Les créatures qui ratent un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sont terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Deuxième rugissement. Les créatures qui ratent un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sont assourdies et terrorisées pendant 1 minute. Une créature terrorisée est paralysée et peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Troisième rugissement. Les créatures effectuent un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Celles qui échouent subissent 44 (8d10) dégâts de tonnerre et tombent à terre, les autres subissent la moitié des dégâts seulement et ne tombent pas à terre.

Actions légendaires

Le sphinx peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le sphinx récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque de griffe. Le sphinx effectue une attaque de griffe.
Lancer un sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort issu de sa liste de sorts préparés, en utilisant un emplacement de sort comme à l'accoutumée.
Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, avec tous les objets qu'il porte ou transporte, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.



Gynosphinx

Créature monstrueuse de Grande taille, Loyale Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Compétences Arcanes +12, Histoire +12, Perception +8, Religion +8
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts psychiques
Immunité contre les états charmé et terrorisé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 18
Langues commun, sphinx
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du sphinx sont magiques.

Incantation. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Il n'a besoin d'aucune composante matérielle pour lancer ses sorts. Voici les sorts de magicien qu'il préparés :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, identification*
Niveau 2 (3 emplacements) : *localiser un objet, suggestion, ténèbres*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, langues, lever une malédiction*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, invisibilité supérieure*
Niveau 5 (1 emplacement) : *légende*

Insondable. Le sphinx est immunisé contre les effets susceptibles de percevoir ses émotions ou de lire ses pensées, ainsi que contre les sorts de divination qu'il refuse. Les tests de Sagesse (Perspicacité) effectués pour déterminer les intentions ou la sincérité du sphinx sont désavantagés.

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Actions légendaires

Le sphinx peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le sphinx récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque de griffe. Le sphinx effectue une attaque de griffe.
Lancer un sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort issu de sa liste de sorts préparés, en utilisant un emplacement de sort comme à l'accoutumée.
Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, avec tous les objets qu'il porte ou transporte, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.



Squelette

Mort-vivant de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13 (débris d'armure)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné et épuisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant, mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Squelettes

Un squelette se relève quand une sombre magie vient animer ses restes. Il répond à l'appel d'un lanceur de sorts qui l'invoque depuis les profondeurs de la tombe ou d'un antique champ de bataille ou s'anime de son propre chef s'il se trouve en un lieu imprégné d'une aura de mort et de perte ou s'il est réveillé par un flux d'énergie nécromantique ou par la présence d'un mal corrupteur.

Des morts animés. Quelle que soit la sinistre force qui anime un squelette, elle imprègne ses os d'une sombre vitalité, ressoudant les membres brisés et reformant les articulations disloquées. Elle pousse le squelette à se déplacer et à réfléchir de façon rudimentaire, dans un pâle simulacre du comportement qu'il adoptait de son vivant. Un squelette animé n'a plus aucun lien avec son passé, bien que si l'on ressuscite le squelette et restaure ainsi son corps et son âme, l'immonde esprit mort-vivant haineux qui l'animait soit banni.

La plupart des squelettes sont les restes animés d'humains et d'autres humanoïdes décédés, mais l'on peut créer ces morts-vivants squelettiques à partir de nombreuses autres créatures, ce qui offre tout un éventail de formes aussi rares que terrifiantes.

Des serviteurs obéissants. Un squelette né d'un sort est lié à la volonté de son créateur. Il suit les ordres à la lettre et ne remet jamais en question les instructions de son maître, quelles que soient leurs conséquences. Cependant, comme il interprète ces ordres de manière littérale et fait preuve d'une obéissance sans faille, il s'adapte très mal aux changements de situation. Il est incapable de lire, de parler, de manifester une émotion ni même de communiquer, à part en hochant ou en secouant la tête ou en désignant quelque chose du doigt, mais malgré cela, il est capable d'accomplir de nombreuses tâches relativement complexes.

Le squelette a beau être dépourvu de l'intellect qu'il possédait de son vivant, il n'est pas complètement décérébré : au lieu de se briser les os à essayer d'enfoncer une porte de fer, il commencera par essayer la poignée, et si cela ne fonctionne pas, il cherchera un autre moyen de passer ou de contourner l'obstacle.

Un comportement normal. Les squelettes indépendants, qui ont temporairement ou définitivement échappé au contrôle de leur maître, reproduisent parfois les actes qu'ils exécutaient dans leur ancienne vie, les os reproduisant les gestes qu'ils faisaient déjà de leur vivant. Le squelette d'un mineur risque de prendre une pioche et de s'attaquer à un mur de pierre tandis que celui d'un garde peut se poster à côté d'une porte aléatoire. Le squelette d'un dragon s'installera sur une pile de trésors tandis que celui d'un cheval se mettra à brouter une herbe qu'il ne peut plus digérer et les squelettes d'aristocrates abandonnés dans une salle de bal danseront éternellement.

Quand un squelette rencontre une créature vivante, les énergies nécromantiques qui l'animent l'obligent à la tuer, à moins que son maître ne lui ordonne de n'en rien faire. Le squelette attaque sans pitié et se bat jusqu'à la destruction, car il ne possède aucun sens de soi et encore moins d'instinct de conservation.

De nature morte-vivante. Un squelette n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir.



Squelette de minotaure

Mort-vivant de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné et épuisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langue comprend l'abyssal, mais ne peut pas parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Charge. Si le squelette se déplace de 3 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, cette cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sans quoi elle est repoussée de 3 mètres et se retrouve à terre.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d12+4) dégâts tranchants.

Squelette de cheval de guerre

Mort-vivant de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13 (débris de barde)
Points de vie 22 (3d10 + 6)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné et épuisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.

S



Stirge

Cette horrible créature volante ressemble à un croisement entre une grosse chauve-souris et un moustique hypertrophié. Ses pattes se terminent par des pinces acérées tandis que son long proboscis effilé fend les airs en quête d'un nouveau repas.

Une stirge se nourrit du sang des créatures vivantes, auxquelles elle se fixe afin de les drainer lentement. En petit nombre, ces créatures ne représentent guère de danger, mais en essaim, elles se transforment en redoutable menace, se fixant sur leur proie faiblissante plus vite que celle-ci ne parvient à les arracher.

Absorption de sang. La stirge attaque sa victime en se posant sur elle. Elle cherche ensuite un endroit vulnérable et y plonge son proboscis tout en s'accrochant à la malheureuse avec ses pinces. Une fois la stirge repue, elle se détache et s'envole digérer un peu plus loin.

Stirge

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	6 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Succion du sang. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature ; *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants et la stirge se fixe sur la cible. Une fois fixée, elle n'attaque plus, mais absorbe le sang de sa victime qui perd 5 (1d4+3) points de vie au début de chacun des tours de la stirge.

La stirge peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de déplacement. Elle se détache après avoir sucé une quantité de sang équivalente à 10 points de vie ou si la cible meurt. Une créature, y compris la cible, peut effectuer une action pour arracher la stirge.

Succube/incube

Les succubes et les incubes résident dans les plans inférieurs. Ces fiélons lascifs servent aussi bien les diables, les démons, les guenaudes nocturnes, les rakshasas ou les yugoloths. Asmodée, le seigneur des Neuf Enfers les utilise pour tenter les mortels et les pousser à accomplir des actes maléfiques. Graz'zt, le seigneur démoniaque, possède des succubes et des incubes comme conseillers et amants.

Les légendes parlent de ces créatures de manière distincte, mais n'importe quelle succube peut se changer en incube et inversement, bien que la plupart de ces fiélons montrent une préférence pour une forme plutôt que l'autre. Cependant, il est rare qu'un mortel voie ces créatures sous leur véritable apparence, car elles entament leur travail de corruption de manière fourbe et insidieuse.

De séduisants agents de la corruption. Une succube ou un incube apparaît d'abord sous forme éthérée et traverse les murs comme un fantôme pour aller rôder près du lit de sa victime et lui décrire des plaisirs interdits dans un murmure. La malheureuse, encore endormie, est tentée de céder à ses désirs les plus sombres, à s'abandonner aux tabous et à assouvir des appétits interdits. Plus le fiélon emplit ses rêves de visions de débauche, plus elle risque de succomber à la tentation dans la vie quotidienne.

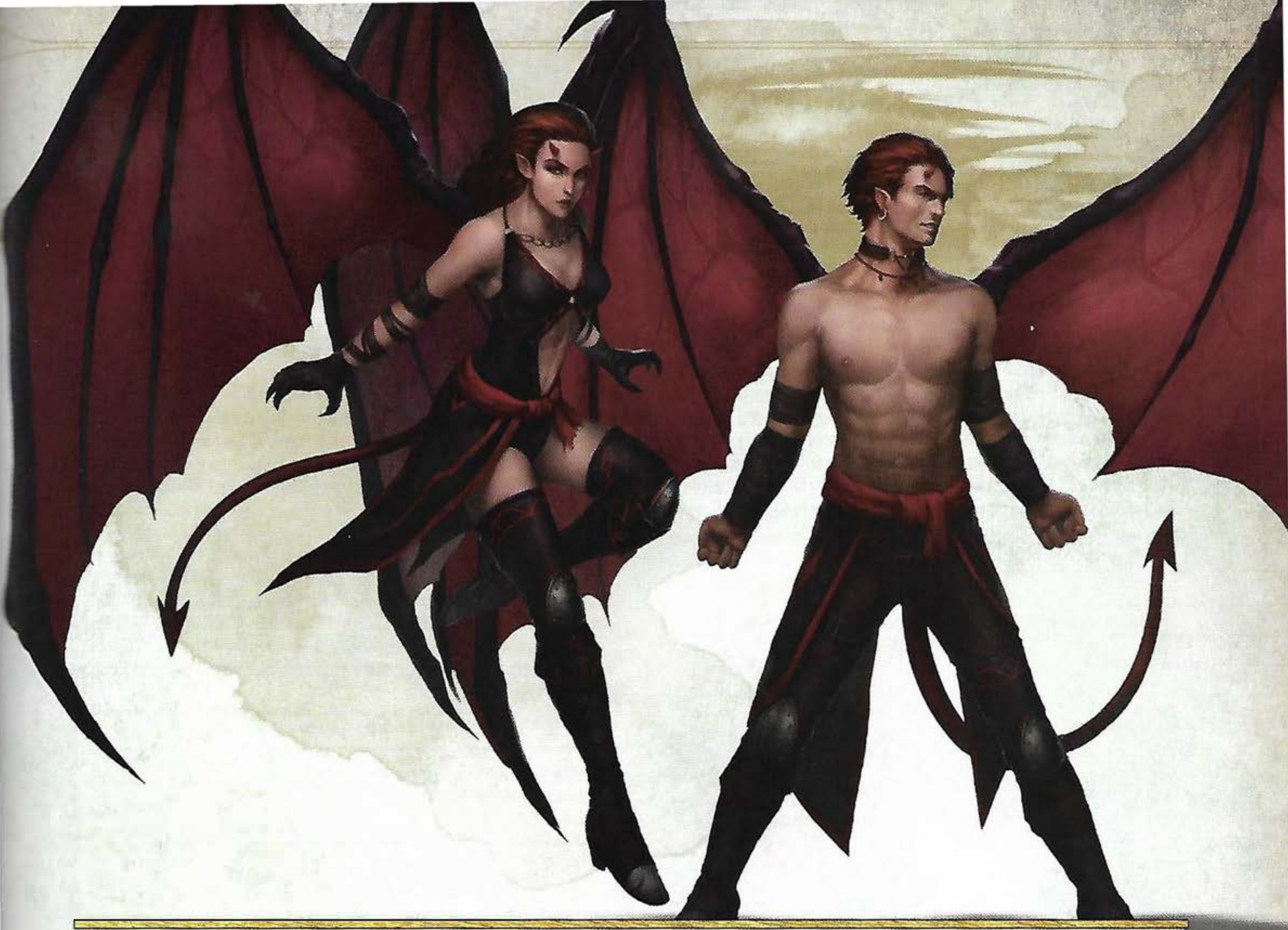
Le fiélon pénètre inévitablement dans le royaume des mortels sous une forme séduisante pour influencer directement les actes de sa victime. Il se présente sous les traits d'un humanoïde que la victime a seulement vu en rêve et le séduit ou se lie d'amitié avec lui, satisfaisant tous ses désirs afin de le pousser à accomplir des actes maléfiques de son plein gré.

Le mortel ne donne pas son âme au fiélon par un serment ou un contrat formel, au lieu de cela, quand le fiélon l'a entièrement corrompu (d'après certains en lui faisant commettre les trois trahisons : la pensée, la parole et l'acte), il s'approprie son âme. Plus la victime est vertueuse, plus la corruption prend du temps, mais la réussite n'en est que plus exaltante. Le fiélon tue sa victime une fois corrompue, afin que son âme souillée descende dans les plans inférieurs.

Le fiélon recourt à la magie pour charmer sa victime seulement si nécessaire, souvent pour se défendre, car une victime charmée n'est pas responsable de ses actes. Le fiélon l'obligeant à agir contre sa volonté ne se rapproche donc absolument pas de son objectif : la corruption de son âme.

Un baiser mortel. Le baiser d'une succube ou d'incube reflète le vide que ressent le fiélon, cet être désirant seulement corrompre les âmes. De même, la personne qu'il embrasse n'en tire aucune satisfaction, seulement un sentiment de douleur et de vide insondable que lui transmet le fiélon. Ce baiser a tout d'une attaque, servant souvent d'adieu avant que le fiélon ne prenne la fuite.

Des rejetons fiélons. Les succubes et les incubes peuvent se reproduire entre eux pour donner naissance à de nouveaux membres de leur espèce, mais il arrive aussi que de temps en temps, l'un d'eux s'unisse à un humanoïde. Un cambion naît de cette union impie et il est invariablement aussi maléfique que son parent fiélon.



Succube/Incube

Fiélon (métamorphe) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Compétences Discrétion +7, Perception +5, Perspicacité +5, Persuasion +9, Supercherie +9
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues abyssal, commun, infernal, télépathie 18 m
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Lien télépathique. Le fiélon ignore les limites de portée de sa télépathie quand il communique avec une créature qu'il a charmée, même s'ils ne sont pas sur le même plan d'existence.

Métamorphe. Le fiélon peut utiliser son action pour se métamorphoser en humanoïde de taille Moyenne ou Petite, ou pour reprendre sa véritable forme. Sans ailes, le fiélon perd sa vitesse en vol. À l'exception de sa taille et de sa vitesse, ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le fiélon reprend sa forme véritable s'il meurt.

Actions

Griffe (forme de fiélon uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Baiser dévitalisant. Le fiélon embrasse une créature consentante ou qu'il a préalablement charmée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre cette magie. Elle subit 32 (5d10+5) dégâts psychiques si elle rate son jet, la moitié seulement si elle le réussit. Le total maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible termine un long repos. La cible meurt si cet effet réduit son total maximum de points de vie à 0.

Charme. Un humanoïde situé dans le champ de vision du fiélon et à 9 mètres de lui doit réussir un jet de Sagesse DD 15 pour ne pas être charmé par magie pendant 1 jour. La cible charmée obéit aux ordres verbaux ou télépathiques du fiélon. Si la cible subit des blessures ou reçoit un ordre suicidaire, elle peut retenter le jet de sauvegarde et met fin à l'effet en cas de réussite. Si la cible réussit le jet de sauvegarde contre l'effet ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre le charme de ce fiélon pendant 24 heures.

Le fiélon ne peut charmer qu'une seule cible à la fois. S'il en charme une autre, l'effet se termine pour la précédente.

Forme éthérée. Le fiélon entre par magie dans le plan éthéré depuis le plan matériel ou vice versa.

Sylvanien

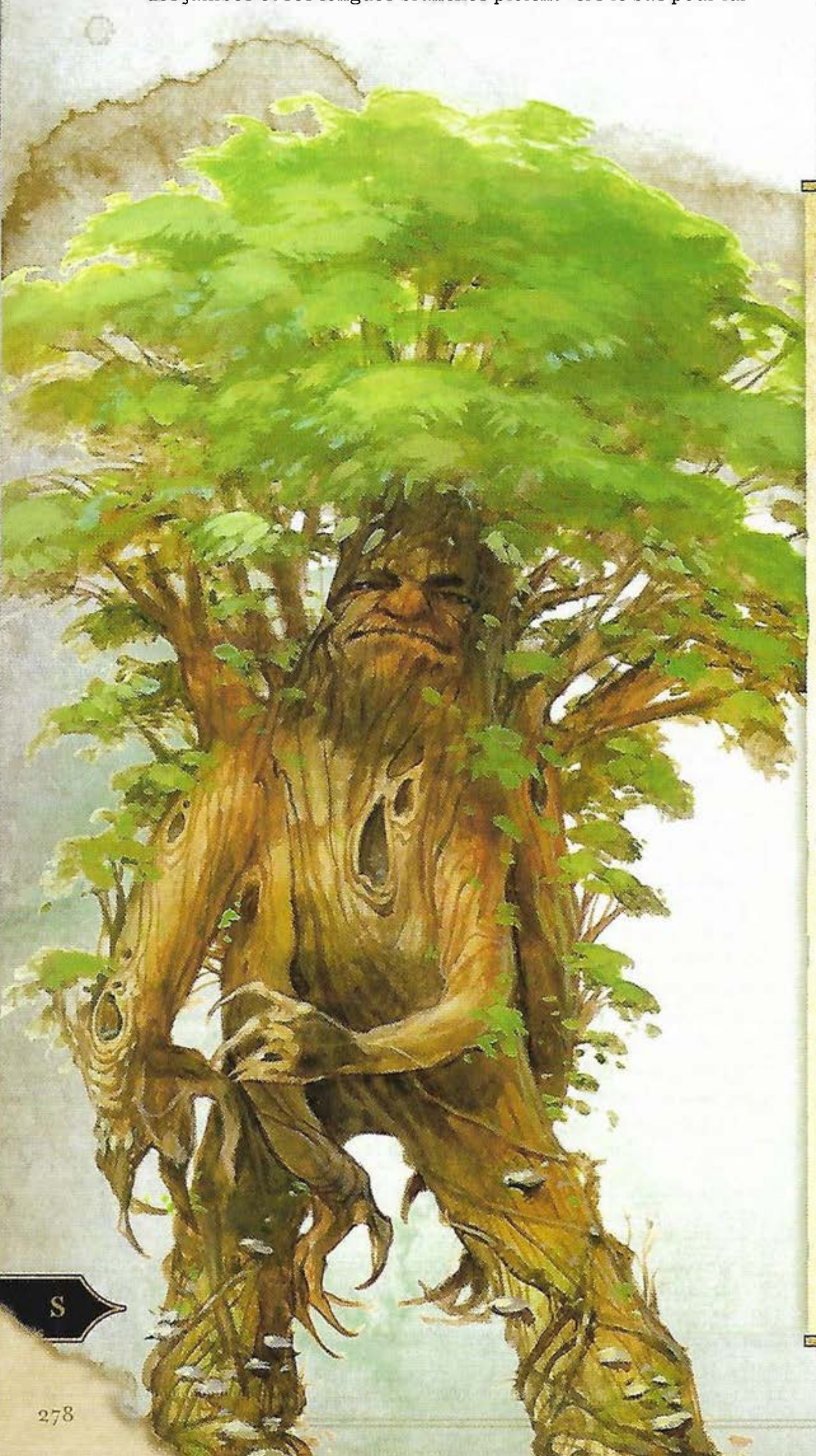
Les sylvaniens sont des arbres doués de conscience vivant dans d'antiques forêts. Ils préfèrent passer les jours, les mois et les années plongés dans une profonde contemplation, mais ils défendent férocement leur domaine sylvestre contre les menaces venues d'ailleurs.

L'arbre endormi s'éveille. Un arbre destiné à devenir un sylvanien médite pendant de longs cycles saisonniers et vit normalement pendant des décennies ou des siècles avant de réaliser son plein potentiel. Un arbre ne s'éveille qu'en des circonstances spéciales et seulement en un lieu imprégné de magie naturelle. Les sylvaniens et les druides reconnaissent les arbres qui détiennent l'étincelle du potentiel d'éveil et les protègent au cœur de bosquets secrets jusqu'à l'heure de leur réveil. Lors de ce long processus, l'écorce de l'arbre se met à dessiner un visage, le bas de son tronc se divise pour former des jambes et ses longues branches ploient vers le bas pour lui servir de bras. Une fois l'arbre prêt, il dégage ses jambes de la terre nourricière et rejoint ses compagnons pour protéger sa demeure forestière.

Des gardiens de légende. Une fois éveillé, le sylvanien continue de pousser exactement comme lorsqu'il était un simple arbre. Un sylvanien né d'un arbre particulièrement imposant peut atteindre une taille gigantesque et développer des pouvoirs magiques innés qu'il exerce sur la faune et la flore. Un tel sylvanien sait animer les plantes et les utiliser pour piéger les intrus. Il peut aussi appeler les créatures sauvages à l'aide ou leur demander de transmettre des messages sur de longues distances.

Les protecteurs des étendues sauvages. Une fois éveillé, le sylvanien passe tout de même le plus clair de son temps à vivre comme un arbre. Même enraciné, il reste conscient de ce qui l'entoure et perçoit les effets des événements qui se déroulent au loin grâce aux subtils changements qu'ils provoquent près de lui.

Il y a peu de risques qu'un bûcheron qui évite de couper des arbres en excellente santé s'attire les foudres d'un sylvanien, de même que les chasseurs qui prennent seulement ce dont ils ont besoin. En revanche, les créatures qui manient le feu sans précaution, qui empoisonnent la forêt et qui détruisent les grands arbres devront affronter sa colère.



Sylvanien

Plante de Très Grande taille, Chaotique Bonne

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	8 (−1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Résistance aux dégâts contondants, perforants
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Sens Perception passive 13
Langues commun, elfique, langue des druides, sylvestre
Dangerosité 9 (5000 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que le sylvanien reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un arbre ordinaire.

Monstre assiégeur. Le sylvanien inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

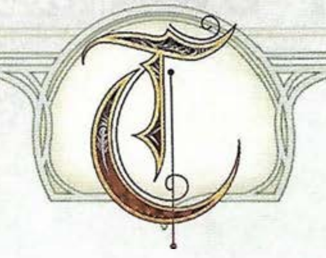
Actions

Attaques multiples. Le sylvanien effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (3d6+6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +10 pour toucher, portée 18/54 m, une cible. *Touché :* 28 (4d10+6) dégâts contondants

Animation des arbres (1/jour). Le sylvanien anime par magie un ou deux arbres situés à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. Ces arbres ont les mêmes statistiques que celles d'un sylvanien, aux exceptions suivantes : ils ont des valeurs d'Intelligence et de Charisme de 1, ils ne peuvent pas parler et ne disposent que de l'action coup. Un arbre animé se comporte comme un allié du sylvanien. Il reste animé pendant 1 jour. Il reprend sa forme d'origine avant s'il meurt, si le sylvanien meurt ou s'éloigne à plus de 36 mètres de l'arbre ou si le sylvanien effectue une action bonus pour lui rendre sa forme inanimée d'origine. L'arbre reprend alors racine, si possible.



Tarasque

La légendaire tarasque est probablement le monstre le plus redouté du plan matériel. On dit qu'il n'existe qu'une seule créature de ce genre, mais personne ne sait quand elle va frapper ni où.

Bipède écailleux, la tarasque mesure quinze mètres de haut pour une vingtaine de long et pèse des centaines de tonnes. Elle se déplace comme un oiseau de proie, en se penchant en avant et en s'équilibrant avec sa puissante queue. Son immense gueule est assez grande pour avaler n'importe quelle créature à l'exception des plus grandes et elle a un tel appétit qu'elle est capable de dévorer la population de villes entières.

Une destructrice de légende. La tarasque possède un tel potentiel de destruction que certaines cultures l'intègrent dans leur doctrine religieuse et la font apparaître de manière sporadique dans les histoires en rapport avec le jugement divin et la colère des dieux. Les légendes disent que la tarasque sommeille dans un antre caché sous terre, où elle reste pendant des décennies ou des siècles, mais quand elle s'éveille en réponse à un appel cosmique mystérieux, elle remonte des profondeurs et détruit tout ce qui se trouve sur son passage.

Tarasque

Créature monstrueuse (titan) de taille Gigantesque, non-alignée

Classe d'armure 25 (armure naturelle)
Points de vie 676 (33d20 + 330)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (−4)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9, Cha +9
Immunité contre les dégâts de feu, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les états charmé, empoisonné, paralysé, terrorisé
Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 30 (155000 PX)

Carapace réfléchissante. Lancez un d6 chaque fois que la tarasque est la cible du sort *projectile magique*, d'un sort dont la zone d'effet est une ligne ou d'un sort qui nécessite un jet d'attaque à distance. Sur un résultat de 1 à 5, elle n'est pas affectée. Sur un résultat de 6, elle n'est pas affectée, l'effet est renvoyé vers le lanceur du sort, comme s'il provenait de la tarasque, et le lanceur du sort en devient la cible.

Monstre assiégeur. La tarasque inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Résistance à la magie. La tarasque est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). La tarasque peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. La tarasque peut utiliser sa présence terrifiante. Elle effectue ensuite cinq attaques : une avec sa morsure, deux avec ses griffes, une avec ses cornes et une avec sa queue. Elle peut utiliser l'action engloutir à la place de sa morsure.

Cornes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 32 (4d10+10) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 28 (4d8+10) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 36 (4d12+10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est empoignée (évasion DD 20). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et la tarasque ne peut pas mordre une autre créature.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 24 (4d6+10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 pour ne pas tomber à terre.

Engloutir. La tarasque effectue une attaque de morsure contre une cible de Grande taille ou plus petite qu'elle empoigne déjà. Si l'attaque réussit, la cible subit les dégâts de la morsure, elle est engloutie et l'empoignade prend fin. Tant qu'elle est engloutie, la cible est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur de la tarasque et elle subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours de la tarasque.

Si la tarasque subit 60 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par une créature engloutie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour, sans quoi elle régurgite toutes les créatures englouties qui tombent alors à terre dans un emplacement à 3 mètres ou moins de la tarasque. Si la tarasque meurt, une créature engloutie n'est plus entravée à cause d'elle et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 9 mètres de déplacement ; elle en sort à terre.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par la tarasque, situées à 36 mètres ou moins d'elle et conscientes de sa présence, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours (elle est désavantagée si la tarasque est dans son champ de vision) et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante de la tarasque pendant 24 heures.

Actions légendaires

La tarasque peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle choisit parmi celles décrites ici. Elle ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La tarasque récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque. La tarasque effectue une attaque de griffe ou une attaque de queue.
Déplacement. La tarasque se déplace d'une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse.
Mordre (coûte 2 actions). La tarasque effectue une attaque de morsure ou utilise l'action engloutir.







Tertre errant

Le tertre errant, ou simplement tertre, traverse les marais désolés, les marécages mornes et les forêts pluviales d'un pas lourd, dévorant toute la matière organique qu'il trouve sur son passage. Ce monticule de végétation pourrissante est moitié plus grand qu'un humain et couronné d'une « tête » sans visage.

Un consommateur qui dévore tout. Un tertre errant se nourrit de matière organique, peu importe laquelle, et dévore infatigablement les plantes qui se trouvent sur sa route, ajoutant les animaux incapables de s'enfuir à son menu. Si ces créatures ne détruisent pas des écosystèmes entiers, c'est seulement en raison de leur rareté et de leur lenteur. Mais même ainsi, leur présence draine l'environnement de ses ressources animales et végétales, un silence inquiétant s'abattant sur les marais et les bois où rôdent ces horreurs affamées.

Des chasseurs invisibles. Un tertre errant se compose de feuilles, de lianes, de racines en décomposition et d'autres éléments du compost des forêts et des marais, ce qui lui permet de se fondre dans son environnement. Comme il se déplace lentement, il est bien rare qu'il tente de poursuivre une créature et de l'attraper, il préfère rester sur place et se nourrir en absorbant les nutriments de son environnement en attendant qu'une proie passe à portée. Quand une créature passe non loin ou se pose sur le tertre, ce dernier s'anime soudain, attrape la proie sans méfiance et la dévore.

Enfant de la foudre. Le tertre errant naît suite à un phénomène au cours duquel la foudre ou la magie féerique anime une plante des marais ordinaire. Une fois la plante dotée de cette seconde vie, elle étouffe les végétaux et les animaux alentour et entasse leurs cadavres autour de ses racines. Ces dernières finissent par se dégager du sol et emportent le tertre vers de nouvelles sources de nourriture.

L'herbe qui marche. L'instinct qui anime le tertre errant réside au cœur de sa racine centrale, enfouie au cœur de sa gigantesque masse. Le reste de la créature se compose de matière en décomposition qu'elle accumule et dont elle se nourrit. Cet amas protège le système racinaire et lui permet d'écraser et tuer ses proies.

La masse que forme le corps du tertre errant est si dense qu'elle résiste au feu et au froid tandis que la foudre active sa racine centrale, renforce son corps et aiguise son appétit.

Malgré son apparence monstrueuse, le tertre errant est une plante vivante qui a besoin d'air et de nourriture. Il ne dort pas comme les animaux, mais peut rester en dormance pendant des jours avant de partir en quête de nourriture.

Une menace résurgente. Si le tertre errant a de grandes chances d'être vaincu par un puissant ennemi, sa racine centrale peut feindre la mort, laissant le reste de sa masse s'effondrer et se déliter. Si personne ne veille à la tuer, elle reste enfouie dans les vestiges de son corps jusqu'à en générer un nouveau, puis elle reprend sa route et entreprend de nouveau de dévorer tout ce qu'elle peut. C'est pourquoi un tertre errant peut très bien revenir alors qu'on le croyait détruit depuis longtemps.

Tertre errant

Plante de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Compétence Discrétion +2
Résistance aux dégâts de feu et de froid
Immunité contre les dégâts de foudre
Immunité contre les états assourdi, aveuglé et épuisé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 5 (1,800 XP)

Absorption de la foudre. Chaque fois que le tertre errant devrait subir des dégâts de foudre, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère, à la place, un nombre de points de vie égal aux dégâts de foudre qu'il aurait dû subir.

Actions

Attaques multiples. Le tertre errant effectue deux attaques de coup. S'il réussit ces deux attaques contre une cible de taille Moyenne ou plus petite, celle-ci est empoignée (évasion DD 14) et le tertre errant utilise son enveloppement sur elle.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants.

Enveloppement. Le tertre errant enveloppe une créature de taille Moyenne ou plus petite qu'il empoigne déjà. La cible enveloppée est aveuglée, entravée et incapable de respirer. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 au début de chacun des tours du tertre errant pour ne pas subir 13 (2d8+4) dégâts contondants. Quand le tertre se déplace, la créature enveloppée se déplace avec lui. Le tertre ne peut pas envelopper plus d'une créature à la fois.



Variante : les armes et les psioniques thri-kreen

Certains thri-kreens emploient des armes de guerre spéciales. La gythka est une arme d'hast à deux mains équipée d'une lame à chaque extrémité. La chatkcha est un objet plat triangulaire formé de trois pointes aux lames dentelées servant d'arme de jet légère.

Un thri-kreen équipé d'une gythka et de chatkchas bénéficie des options d'attaque supplémentaires suivantes.

Attaques multiples. Le thri-kreen effectue deux attaques de gythka ou deux attaques de chatkchas.

Gythka. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8+1) dégâts tranchants.

Chatkchas. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

De rares thri-kreens présentent des capacités psioniques et utilisent leur pouvoir pour se faciliter la chasse et communiquer plus facilement avec les étrangers.

Un tel thri-kreen dispose de la **télépathie** à 18 mètres et du trait supplémentaire suivant

Incantation innée (psionique). Le thri-kreen utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans utiliser de composantes.

À volonté : *main du mage* (la main est invisible)
2/jour chacun : *arme magique, flou*
1/jour : *invisibilité* (sur soi uniquement)

Thri-kreen

Les thri-kreens parcourent les savanes et les déserts en évitant soigneusement les autres races.

La communication des thri-kreens. Les thri-kreens emploient un langage dépourvu de mots. Pour exprimer une émotion ou une réaction le thri-kreen claque des mandibules et agite ses antennes, exprimant ainsi auprès de ses semblables ce qu'il pense et ressent. Les autres créatures ont bien du mal à interpréter cette méthode de communication et n'arrivent pas à la reproduire.

Quand le thri-kreen est obligé d'interagir avec des créatures appartenant à d'autres espèces intelligentes, il se rabat sur des méthodes de communication alternatives par exemple à l'aide de dessins tracés dans le sable ou avec des brindilles ou des brins d'herbe.

Des émotions limitées. Les thri-kreens ressentent la même palette d'émotions que les humains mais sont moins enclins aux épanchements. Les individus dotés de pouvoirs psioniques présentent souvent un éventail plus varié, surtout s'ils résident près d'une communauté d'humains ou d'autres créatures très émotives ou s'ils interagissent avec ce genre de personnes.

Des isolationnistes et des vagabonds. Les thri-kreens considèrent les autres créatures vivantes comme des sources de nourriture potentielles et apprécient tout particulièrement le goût de la chair elfique. Si la créature peut servir à autre chose qu'à se nourrir, le thri-kreen a peu de chances de l'attaquer à vue. Un thri-kreen attaque pour assurer sa survie, jamais pour le sport.

Insomniaques. Un thri-kreen n'a pas besoin de dormir et peut se reposer tout en restant alerte et en effectuant des tâches aisées. On dit que c'est à cause de cette incapacité à dormir qu'il a une espérance de vie si réduite : il ne dépasse généralement pas les trente ans.

Thri-kreen

Humanoïde (thri-kreen) de taille Moyenne, Chaotique Neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +3
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langue thri-kreen
Dangerosité 1 (200 PX)

Carapace caméléon. Le thri-kreen modifie la couleur de sa carapace pour l'accorder aux teintes et à la texture de son environnement. Il est donc avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher.

Saut sans élan. Le thri-kreen effectue des sauts en longueur d'un maximum de 9 mètres et des sauts en hauteur d'un maximum 4,50 mètres, qu'il dispose d'une course d'élan ou non.

Actions

Attaques multiples. Le thri-kreen effectue deux attaques, l'une avec sa morsure, l'autre avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Si elle rate ce test de 5 ou plus, elle est paralysée tant qu'elle reste victime de ce poison. La cible empoisonnée peut refaire son jet de sauvegarde à chacun de ses tours. Elle met un terme à l'effet dès qu'elle en réussit un.



Torve

Les torves dégénérés vivent sous terre. C'étaient autrefois des humains, mais à force de vénérer les flagelleurs mentaux et d'errer en Ombreterre, ils se sont transformés, au fil des générations, en monstrueux cannibales aveugles.

Des fanatiques avilis. L'empire des flagelleurs mentaux s'étendait autrefois sur de nombreux mondes et asservissait d'innombrables races. Parmi elles se trouvaient plusieurs civilisations humaines dont les grands prêtres ont été corrompus par les flagelleurs mentaux et leurs insidieux pouvoirs de contrôle mental. Ces chefs spirituels ont peu à peu incité leurs ouailles à adorer les illithids en les prenant pour des divinités blasphématoires.

Au fil du temps, les rituels de ces humains asservis ont abouti au développement de cultes de fervents cannibales qui considéraient la dégustation de cerveaux à laquelle s'adonnent les flagelleurs mentaux comme un acte sacré. Les illithids ont ordonné à leurs adorateurs de kidnapper d'autres créatures intelligentes pour les sacrifier. Après avoir consommé les cerveaux de ces victimes, les flagelleurs mentaux livraient les corps sans vie à leurs adorateurs.

Des chasseurs aveugles. Quand le règne des flagelleurs mentaux s'est effondré, ces cultes se sont retrouvés en guerre constante contre leurs ennemis et anciennes victimes. Les cultes se sont repliés dans les domaines de leurs dieux illithids en Ombreterre. Au fil des générations dans ce royaume dénué de lumière, les fanatiques ont appris à se fier à d'autres sens que la vue pour survivre. À terme, leur vue s'est étiolée et leurs paupières se sont fermées pour recouvrir des orbites désormais vides.

Un torve entend le moindre écho de pas ou de chuchotement répercuté le long des tunnels rocheux. Il peut parler d'une voix basse que la plupart des humanoïdes ne peuvent entendre. Les odeurs de sueur, de chair et de sang attisent sa faim et il peut remonter la piste de ces odeurs à la manière d'un limier. Pour augmenter l'efficacité de leurs sens, les torves laissent des traînées de sang, des déjections ou les viscères des proies tuées à des endroits éloignés de leurs antres. Quand des intrus passent à proximité de ces déchets, ces odeurs nauséabondes s'accrochent à eux et avertissent les torves de leur approche.

La cécité est un véritable handicap pour la plupart des créatures, mais c'est une bénédiction pour un torve doté d'autres moyens de perception améliorés. Il est impossible de tromper un torve par le biais d'illusions ou d'hallucinations visuelles. Il ne montre aucune peur lorsqu'il traque ses proies.

Une guerre perpétuelle. Les torves vénèrent toujours les flagelleurs mentaux et les servent dès que possible. Ils n'ont pas oublié la guerre qui les a forcés à se réfugier sous terre et, pour eux, cette guerre n'est pas terminée. Ils cherchent à revenir à la surface pour kidnapper des victimes et les livrer à leurs maîtres illithids.

Torve

Humanoïde (torve) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	8 (−1)	6 (−2)

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +3, Perception +3
Immunité contre l'état aveuglé
Sens vision aveugle 9 m ou 3 m s'il est assourdi (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 13
Langue commun des profondeurs
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le torve est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.

Odorat et ouïe aiguisés. Le torve est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Sens diminués. La vision aveugle du torve ne fonctionne plus tant qu'il est assourdi et incapable d'utiliser son odorat.

Actions

Gourdin à pointes en os. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts contondants plus 2 (1d4) dégâts perforants.



Traqueur invisible

Élémentaire de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 104 (16d8 + 32)
Vitesse 15 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Discrétion +10, Perception +8
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, inconscient, paralysé et pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18
Langues aérien, comprend le commun, mais ne le parle pas
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Invisibilité. Le traqueur est invisible.

Traqueur parfait. Le traqueur se voit désigner une proie par son invocateur. Il connaît la direction et la distance qui le sépare de sa proie aussi longtemps que les deux se trouvent sur le même plan d'existence. Le traqueur sait également où se trouve son invocateur.

Actions

Attaques multiples. Le traqueur effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts contondants.

Traqueur invisible

Un traqueur invisible est un élémentaire de l'air que l'on a convoqué depuis son plan natal et transformé par une puissante magie. Son unique objectif consiste à traquer des créatures et récupérer des objets pour le compte de son invocateur. S'il est vaincu ou si la magie qui le retient expire, le traqueur invisible disparaît dans une bourrasque.

Chasseur contrôlé. Une fois un traqueur invisible créé, il reste aux côtés de son invocateur jusqu'à ce que ce dernier lui assigne une tâche. Si cette tâche ne consiste pas à traquer et assassiner une créature spécifique ou à récupérer un objet, la magie qui a permis la création du traqueur invisible disparaît et l'élémentaire est libéré. Sinon, il accomplit la tâche désignée puis revient auprès de son convocateur dans l'attente d'un autre ordre, obligé de servir tant que la magie qui le retient reste active. Si son convocateur meurt entre-temps, le traqueur invisible disparaît après avoir accompli sa mission.

Un traqueur invisible est, au mieux, un serviteur réticent. Il accomplit contre sa volonté les tâches qu'on lui assigne. Une mission de longue durée peut inciter un traqueur invisible à déformer l'intention derrière un ordre si celui-ci n'a pas été minutieusement formulé.

Une menace invisible. Les traqueurs invisibles sont des entités composées d'air et sont donc naturellement invisibles. Une créature peut entendre et sentir la présence d'un traqueur invisible à proximité, mais l'élémentaire reste invisible même lorsqu'il attaque. Un sort qui permet à quelqu'un de voir les choses invisibles révèle uniquement la silhouette indistincte du traqueur invisible.

De nature élémentaire. Un traqueur invisible n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

« Ça pue comme dans le calbut d'un orc par ici ! »

—Dernières paroles d'Arlax Mantemarteau, spéléologue nain

Troglodyte

Les troglodytes sont des créatures sauvages et dégénérées qui résident dans la strate supérieure de l'Ombreterre. Ils sont constamment en guerre contre leurs voisins ou contre leurs pairs. Ils marquent les frontières de leur territoire avec des os fendus et des crânes ou avec des pictogrammes tracés avec du sang ou des excréments.

Les troglodytes sont probablement les plus répugnants de tous les humanoïdes. Ils mangent tout ce qu'ils sont capables de digérer, vivent dans la crasse et couvrent les murs de leurs cavernes de saletés, de sécrétions huileuses et des restes de leurs immondes repas.

Des brutes à l'intelligence limitée. La culture commune des troglodytes est très simple et quasi entièrement centrée sur la recherche de nourriture. Les troglodytes ne sont pas assez intelligents pour planifier quoi que ce soit sur plus de quelques jours, ils survivent donc grâce aux pillages constants et à la chasse. Ils prennent un plaisir sadique à chasser les créatures intelligentes plus faibles qu'eux et ne montrent aucune pitié envers celles qu'ils capturent et ramènent dans leur antre pour les dévorer. Les individus les plus forts et les plus imposants prennent la tête des chasseurs et dirigent la tribu, cependant, si un chef montre la moindre faiblesse ou hésitation les autres l'attaquent et le dévorent, en proie à une véritable frénésie.

Les troglodytes fabriquent peu de choses et en construisent encore moins, ils se contentent de dépouiller leurs proies. Ils comprennent la valeur que revêtent les armes et les armures en métal et se battent entre eux pour déterminer qui a le droit de s'attribuer ces objets. Une tribu peut se déchirer pour une simple épée longue.

Des fidèles de Laogzed. Certains troglodytes vénèrent Laogzed, une monstruosité démoniaque et obèse aux allures de crapaud et de lézard qui sommeille dans les Abysses. Laogzed n'offre rien à ses fidèles, il est seulement une source d'inspiration pour eux, car ils rêvent tous de devenir aussi gras, repus, indolents et ravis qu'il semble l'être.



Troglodyte

Humanoïde (troglodyte) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Compétence Discrétion +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue troglodyte
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Peau de caméléon. Le troglodyte est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher.

Puanteur. Une créature autre qu'un troglodyte qui commence son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour d'un troglodyte doit réussir un test de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre la puanteur de tous les troglodytes pendant une heure.

Sensibilité à la lumière du soleil. Un troglodyte est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue tant qu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Attaques multiples. Le troglodyte effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.



Troll

Les trolls naissent avec un appétit terrifiant et dévorent tout ce qu'ils arrivent à attraper. Ils n'ont pas de société à proprement parler, mais servent de mercenaires pour le compte des orcs, des ogres, des ettins, des guenaudes et des géants. Ils exigent de la nourriture et des trésors comme salaire et sont très difficiles à contrôler, car, même quand ils travaillent avec des créatures plus puissantes qu'eux, ils se comportent comme bon leur semble.

La régénération. Briser les os du troll et lacérer sa peau caoutchouteuse... voilà qui ne fait que l'agacer, car ses plaies se referment rapidement. Si le monstre perd un bras ou une jambe, ou même sa tête, la partie démembrée agit parfois de son propre chef et le troll peut rattacher ces parties à son corps sans se troubler pour cette gêne momentanée. L'acide et le feu, voilà les seuls éléments capables d'enrayer les propriétés régénératrices du troll. Cela étant, le troll devient enragé dès qu'il voit quelqu'un s'en prendre à lui avec du feu ou de l'acide et l'attaque en priorité.

Les trolls mutants. Les capacités régénératrices du troll le rendent particulièrement enclin aux mutations et, bien qu'elles restent peu courantes, elles résultent parfois des actes du troll ou de ce qu'on lui a fait. Un troll décapité peut faire pousser deux têtes depuis le moignon de son cou tandis qu'un troll qui mange une fée peut revêtir un plusieurs traits typiques de cette créature.

Variante : des membres répugnants

Certains trolls possèdent le trait suivant.

Membres répugnants. Quand un troll reçoit au moins 15 points de dégâts tranchants en un seul coup, lancez un d20 pour déterminer ce qui lui arrive d'autre.

1–10: Il ne se passe rien de plus.
11–14: L'attaque coupe une jambe au troll s'il lui en reste.
15–18: L'attaque coupe un bras au troll s'il lui en reste.
19–20: Le troll se fait décapiter, mais il meurt seulement s'il est incapable de se régénérer. S'il meurt, la tête périt aussi.

Si le troll termine un court ou un long repos sans rattacher la tête ou le membre tranché, la partie manquante repousse et celle qui a été séparée du corps meurt, mais avant, la partie tranchée agit à la même initiative que le troll et dispose de sa propre action et de son propre déplacement. Une partie tranchée dispose d'une CA de 13, de 10 points de vie et du trait régénération du troll.

Une **jambe coupée** est incapable d'attaquer et dispose d'une vitesse de 1,50 mètre.

Un **bras coupé** dispose d'une vitesse de 1,50 mètre et peut effectuer une attaque de griffe à son tour. Il est désavantagé lors de son jet d'attaque, à moins que le troll ne puisse voir ce bras et sa cible. Le troll perd une attaque de griffe à chaque fois qu'il perd un bras.

Si le troll a la **tête coupée**, il perd son attaque de morsure et son corps est aveuglé, à moins que sa tête ne puisse le voir. La tête coupée a une vitesse de 0 mètre et dispose du trait odorat aiguisé du troll. Elle peut faire une attaque de morsure, mais seulement contre un adversaire occupant son emplacement.

Si le troll perd une jambe, sa vitesse est réduite de moitié, s'il perd les deux, il tombe à terre. Il peut ramper s'il lui reste ses deux bras, s'il ne lui en reste qu'un, il peut, mais sa vitesse est réduite de moitié. S'il n'a plus ni bras ni jambes, sa vitesse tombe à 0 et il ne peut plus bénéficier de bonus à la vitesse.

Troll

Géant de Grande taille, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (−2)	9 (−1)	7 (−2)

Compétence Perception +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue géant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Odorat aiguisé. Le troll est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. Le troll meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Actions

Attaques multiples. Le troll effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants.



Tyrannœil

Il suffit d'un regard sur un tyrannœil pour constater la nature infâme et surnaturelle de cette créature. Agressives, haineuses et cupides, ces aberrations considèrent toutes les créatures comme inférieures et méprisables. Elles les manipulent pour le plaisir ou les détruisent quand l'envie leur en prend.

Le corps sphérique d'un tyrannœil lévite en permanence et son gros œil globuleux s'ouvre au-dessus d'une large gueule pleine de crocs, tandis que les petits pédoncules oculaires qui s'agitent sur le pourtour de son corps tournent et se contorsionnent pour garder ses ennemis dans son champ de vision. Quand un tyrannœil dort, son œil central est fermé, mais les autres, plus petits, restent ouverts et aux aguets.

Des isolationnistes xénophobes. Les ennemis sont partout, c'est du moins ce que croient tous les tyrannœils. Ces monstres sont convaincus que tous les êtres jalousent leur intelligence et leur puissance magique, alors qu'eux-mêmes les méprisent, en les considérant comme des créatures inférieures, grossières et dégoûtantes. Les tyrannœils suspectent toujours tout le monde de comploter contre eux, même quand il n'y a personne alentour.

Le mépris qu'un tyrannœil éprouve envers autrui s'étend également aux membres de son espèce. Chaque tyrannœil est convaincu que sa forme est parfaite et que tout ce qui dévie de celle-ci est un défaut qui souille la pureté raciale de son espèce. Les tyrannœils présentent presque tous des différences d'un point de vue physique et les conflits sont donc inévitables. Certains tyrannœils sont protégés par des plaques de chitine imbriquées, d'autres ont une peau lisse. D'autres encore ont des pédoncules oculaires qui frétillent comme des tentacules, alors que certains ont des pédoncules dont les articulations sont semblables à celles des pattes d'un crustacé. Même une légère différence de couleur de peau peut faire de deux tyrannœils des ennemis à vie.

Les despotes tyrannœils. Certains tyrannœils particulièrement xénophobes instaurent un terrible despotisme. Au lieu de vivre dans l'isolement, les bien nommés despotes asservissent leur entourage. Ils fondent et contrôlent de grands empires. Un despote tyrannœil se taille parfois un domaine à l'intérieur d'une grande cité ou dans ses entrailles et règne sur plusieurs réseaux d'agents qui agissent en son nom.

Des antres singuliers. Les tyrannœils ne partagent leurs territoires avec personne, c'est pourquoi la plupart se retirent dans des collines glaciales, des ruines abandonnées ou de profondes cavernes, afin de comploter. Le tyrannœil se creuse un antre grâce à son rayon oculaire de désintégration et le monstre privilégie donc les passages verticaux reliant des salles superposées. Cette configuration lui permet de se déplacer librement pendant qu'il ralentit les intrus. Si des intrus ont réussi à pénétrer chez lui, la hauteur des plafonds permet au tyrannœil de prendre ses distances en vol tout en harcelant les ennemis au sol.

Toutes aussi étranges que leur créateur, les différentes pièces qui composent l'antre d'un tyrannœil témoignent de l'arrogance de cette créature qui orne ses salles de trophées prélevés lors de batailles victorieuses, notamment des aventuriers pétrifiés de terreur lors de leur dernier souffle, des morceaux de tyrannœils adverses et des objets magiques ayant appartenus à de puissants ennemis. Un tyrannœil prouve sa valeur par ses acquisitions et ne se défait donc jamais volontairement de ses trésors.

L'antre d'un tyrannœil

L'antre central d'un tyrannœil est le plus souvent une grande et spacieuse caverne au plafond haut d'où il peut attaquer sans crainte d'être acculé au corps à corps. L'indice de dangerosité d'un tyrannœil est de 14 (11 500 PX) s'il se trouve dans son antre.



Actions d'antre

Quand il combat dans son antre, un tyrannœil peut invoquer la magie ambiante du lieu pour effectuer des actions d'antre. À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le tyrannœil peut effectuer une action pour provoquer l'un des effets suivants :

- Une zone au sol de 15 mètres de côté et située à 36 mètres ou moins du tyrannœil devient visqueuse ; cette zone devient un terrain difficile jusqu'au prochain round, à 20 lors du décompte de l'initiative.
- Sur les murs situés à 36 mètres ou moins du tyrannœil surgissent des membres préhensiles jusqu'à 20 lors du décompte d'initiative lors du round après le suivant. Les créatures désignées par le tyrannœil qui commencent leur tour à 3 mètres ou moins d'un tel mur doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas être empoignées. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 15 pour se libérer.
- Un œil s'ouvre sur une surface solide située à 18 mètres ou moins du tyrannœil. Il tire un rayon oculaire déterminé aléatoirement sur une cible désignée par le tyrannœil et située dans son champ de vision. L'œil se referme ensuite et disparaît.

Le tyrannœil ne peut pas reproduire un effet tant que tous n'ont pas été utilisés et il ne peut pas activer le même effet deux rounds d'affilée.

Effets régionaux

Une région qui abrite l'antre d'un tyrannœil est corrompue par la présence contre nature de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Les créatures situées à 1,5 kilomètre ou moins de l'antre d'un tyrannœil ont parfois l'impression qu'on les observe.
- Quand le tyrannœil dort, la réalité change quelque peu dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de l'antre, et ce, pendant 24 heures. Des motifs gravés sur les parois d'une caverne peuvent changer de manière subtile, une étrange babiole peut apparaître alors qu'il n'y avait rien quelques secondes auparavant, une statue est peu à peu recouverte d'une substance gluante, et ainsi de suite. Ces effets se produisent uniquement sur des surfaces naturelles et concernent uniquement des objets non magiques que personne ne porte.

Si le tyrannœil meurt, ces effets s'estompent peu à peu pour complètement disparaître au bout de 1d10 jours.

Tyramort

En de rares occasions lorsqu'il dort, un tyrannœil rêve de choses bien plus folles que d'ordinaire, notamment d'une réalité dans laquelle il pourrait exister sous forme de mort-vivant. Quand ce rêve lui semble par trop réel, le tyrannœil peut se transformer et abandonner la chair de son corps pour devenir un tyramort. Ce monstre conserve l'intelligence et la plupart des pouvoirs magiques qu'il possédait de son vivant, mais c'est désormais sa nature de mort-vivant qui assure son existence.

Un tyramort est un crâne massif et nu. Dans ses orbites vides brillent deux petits points de lumière rouge. Ses pédoncules ont disparu, mais dix yeux spectraux lévitent au-dessus de son crâne et observent toutes les directions.

Les despotes tyramorts. Le tyramort regarde autrui de haut comme il le faisait de son vivant. De plus, le pouvoir de l'œil central qu'il possédait en tant que tyrannœil et lui permettait de supprimer les énergies magiques est remplacé et lui permet désormais de transformer ses esclaves et ses ennemis en serviteurs morts-vivants.

Les zombis créés par un tyramort sont utilisés puis délaissés en fonction de ses besoins. Ils montent la garde aux entrées de son antre ou protègent ses chambres fortes pleines de trésors. Les zombis servent d'appâts ou de soldats facilement remplaçables, ils peuvent occuper des ennemis puissants, le temps que le tyramort trouve une position idéale pour les détruire.

L'armée des morts. Un tyramort en accord avec sa nature de mort-vivant devient une véritable arme de guerre. Motivé par le pouvoir et la sécurité, il s'attaque aux communautés d'humanoïdes, détruit toutes les créatures rencontrées de ses rayons oculaires et les relève ensuite pour rassembler une armée de morts-vivants. Si on le laisse faire, un tyramort peut décimer l'entière population d'une cité en quelques semaines, puis tourner son regard de mort-vivant vers d'autres objectifs de conquête toujours plus ambitieux. Et chaque communauté décimée en chemin permet au tyramort de grossir les rangs de ses armées de zombis.

De nature morte-vivante. Un tyramort ne respire pas, ne mange pas, ne boit pas et de dort pas.

L'antre d'un tyramort

L'antre d'un tyramort est souvent le même que celui qu'il occupait de son vivant, mais il contient davantage de pièges liés à la mort et à la décomposition. L'indice de dangerosité d'un tyramort s'élève à 15 (13 000 PX) s'il est rencontré dans son antre.

Actions d'antre

Quand il combat dans son antre, un tyramort peut invoquer la magie ambiante du lieu pour effectuer des actions d'antre. À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), le tyramort peut effectuer une action pour provoquer l'un des effets suivants :

- Des yeux spectraux apparaissent dans une zone cubique de 15 mètres d'arête, située à 36 mètres ou moins du tyramort. Jusqu'au prochain round, à 20 lors du décompte de l'initiative, cette zone devient un terrain difficile où la visibilité est réduite pour toutes les créatures, à l'exception du tyramort.
- Sur les murs situés à 36 mètres ou moins du tyrannœil surgissent des membres préhensiles jusqu'à 20 lors du décompte d'initiative lors du round après le suivant. Toutes les créatures hostiles envers le tyramort, même celles situées sur le plan éthéré, qui commencent leur tour à 3 mètres ou moins d'un tel mur doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 pour ne pas être empoignées. Pour se libérer, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 17.
- Un œil spectral en suspension dans les airs s'ouvre à un point situé à 15 mètres ou moins du tyramort. Il tire un rayon oculaire déterminé aléatoirement (on considère que cet œil est une source éthérée) sur une cible désignée par le tyramort. L'œil se referme ensuite et disparaît.

Le tyramort ne peut pas reproduire un effet tant que tous n'ont pas été utilisés et il ne peut pas activer le même effet deux rounds d'affilée.

Effets régionaux

Une région qui abrite l'antre d'un tyramort est corrompue par la présence contre nature de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Les créatures situées à 1,5 kilomètre ou moins de l'antre d'un tyramort ont parfois l'impression qu'on les observe.
- Quand une créature hostile envers le tyramort et qui connaît son existence termine un long repos à 1,5 kilomètre ou moins de l'antre du tyramort, lancez un d20. Sur un résultat de 10 ou moins, elle est la cible d'un tir de rayon oculaire du tyramort. Le type de rayon est déterminé aléatoirement.

Si le tyramort meurt, ces effets s'estompent peu à peu pour complètement disparaître au bout de 1d10 jours.



« Un tyrannœil se considère toujours comme le meilleur de son espèce. Et un tyrannœil ne craint qu'une chose : qu'il puisse se tromper. »
—Valkara Fercruel, sage nain

Tyrannœil

Aberration de Grande taille, Loyale Mauvaise

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 180 (19d10 + 76)
Vitesse 0 m, vol 6 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +8, Sag +7, Cha +8
Compétence Perception +12
Immunités contre l'état à terre
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun des profondeurs, profond
Dangerosité 13 (10000 PX)

Cône antimagie. L'œil central du tyrannœil crée une zone d'antimagie, comme avec le sort *champ antimagie*, en forme de cône de 45 mètres. Au début de chacun de ses tours, le tyrannœil décide de la direction vers laquelle diriger le cône et choisit s'il l'active ou non. La zone fonctionne aussi contre les rayons oculaires du tyrannœil qui l'a activée.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (4d6) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le tyrannœil tire trois des rayons oculaires magiques suivants (déterminez-les aléatoirement et relancez en cas de résultats identiques), en désignant une à trois cibles situées à 36 mètres ou moins de lui et dans son champ de vision :

1. Rayon de charme. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être charmée par le tyrannœil pendant 1 heure. Le charme est rompu prématurément si le tyrannœil la blesse.

2. Rayon de paralysie. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

3. Rayon de terreur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être terrorisée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

4. Rayon de lenteur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Si elle échoue, sa vitesse est réduite de moitié pendant 1 minute. De plus, la créature ne peut effectuer aucune réaction et elle ne peut faire qu'une action ou action bonus lors de son tour (et pas les deux). La créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

5. Rayon de nécrose. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. Si elle échoue, elle subit 36 (8d8) dégâts nécrotique, sinon la moitié seulement.

6. Rayon de télékinésie. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16, sans quoi le tyrannœil la déplace sur une distance maximale de 9 mètres dans la direction de son choix. Elle est entravée par l'énergie télékinétique du rayon jusqu'au début du prochain tour du tyrannœil ou avant si celui-est est neutralisé.

Si la cible est un objet pesant 150 kilos ou moins que personne ne porte ni ne transporte, il est déplacé sur une distance maximale de 9 mètres dans une direction déterminée par le tyrannœil. Le tyrannœil peut faire preuve de précision lors de la manipulation des objets avec ce rayon ; il peut ainsi manipuler un outil simple ou ouvrir une porte ou un récipient, par exemple.

7. Rayon de sommeil. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16, sans quoi elle s'endort et reste inconsciente pendant 1 minute. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature effectue une action pour la réveiller. Ce rayon ne produit aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

8. Rayon de pétrification. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Si elle échoue, elle commence à se transformer en pierre et elle est entravée. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. L'effet prend fin si elle réussit. En cas d'échec, la créature est pétrifiée tant qu'elle n'est pas libérée par le sort *restauration supérieure* ou une magie similaire.

9. Rayon de désintégration. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 pour ne pas subir 45 (10d8) dégâts de force. Si les dégâts réduisent ses points de vie à 0, son corps est désintégré, transformé en un tas de fine poussière grise.
Si la cible est un objet non magique ou une création de force magique de Grande taille ou plus grande, il ou elle est désintégré sans jet de sauvegarde. Si la cible est un objet non magique ou une création de force magique de Très Grande taille ou plus grande, ce rayon en désintègre un volume de la taille d'un cube de 3 mètres d'arête.

10. Rayon de mort. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 pour ne pas subir 55 (10d10) dégâts nécrotiques. La cible meurt si le rayon réduit à 0 ses points de vie.

Actions légendaires

Le tyrannœil peut effectuer 3 actions légendaires et il utilise alors à chaque fois le rayon oculaire décrit ici. Il ne peut effectuer qu'une seule action légendaire à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le tyrannœil récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Rayon oculaire. Le tyrannœil utilise un rayon oculaire aléatoire.



« Un groupe de minuscules lueurs est descendu d'une sombre fissure au plafond. Ces étranges particules de lumière éclairaient le grand crâne d'une créature surnaturelle qui lévitait en dessous »
—Extrait du carnet de bord de Jastus Plumecreuse, explorateur de Montprofond

Tyramort

Mort-vivant de Grande taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 187 (25d10 + 50)
Vitesse 0 m, vol 6 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde For +5, Con +7, Int +9, Sag +7, Cha +9
Compétence Perception +12
Immunités contre les dégâts de poison
Immunités contre les états à terre, charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun des profondeurs, profond
Dangerosité 14 (11 500 PX)

Cône d'énergie négative. L'œil central du tyramort émet un cône d'énergie négative de 45 mètres, invisible et magique. Au début de chacun de ses tours, le tyramort décide de la direction vers laquelle diriger le cône et choisit s'il l'active ou non.

Une créature dans le cône ne peut plus récupérer ses points de vie. Un humanoïde qui meurt dans le cône devient un zombi sous les ordres du tyramort. L'humanoïde mort conserve sa place dans l'ordre d'initiative et s'anime au début de son prochain tour, à condition que son corps ne soit pas complètement détruit.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (4d6) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le tyramort tire trois des rayons oculaires magiques suivants (déterminez-les aléatoirement et relancez en cas de résultats identiques), en désignant une à trois cibles situées à 36 mètres ou moins de lui dans son champ de vision :

1. Rayon de charme. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être charmée par le tyramort pendant 1 heure. Le charme est rompu prématurément s'il la blesse.

2. Rayon de paralysie. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

3. Rayon de terreur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être terrorisée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

4. Rayon de lenteur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Si elle échoue, sa vitesse est réduite de moitié pendant 1 minute. De plus, la créature ne peut effectuer aucune réaction et elle ne peut faire qu'une action ou une action bonus lors de son tour (et pas les deux). La créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

5. Rayon de nécrose. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Si elle échoue, elle subit 36 (8d8) dégâts nécrotiques, sinon la moitié seulement.

6. Rayon de télékinésie. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17, sans quoi le tyramort la déplace sur une distance maximale de 9 mètres dans la direction de son choix. Elle est entravée par l'énergie télékinétique du rayon jusqu'au début du prochain tour du tyramort ou avant si celui-est est neutralisé.

Si la cible est un objet pesant 150 kilos ou moins et que personne ne porte ni ne transporte, il est déplacé sur une distance maximale de 9 mètres dans une direction déterminée par le tyramort. Celui-ci peut faire preuve de précision lorsqu'il manipule des objets avec ce rayon ; il peut ainsi manipuler un outil simple ou bien ouvrir une porte ou un récipient, par exemple.

7. Rayon de sommeil. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sans quoi elle s'endort et reste inconsciente pendant 1 minute. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature effectue une action pour la réveiller. Ce rayon ne produit aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

8. Rayon de pétrification. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Si elle échoue, elle commence à se transformer en pierre et elle est entravée. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. L'effet prend fin en cas de réussite. En cas d'échec, la créature est pétrifiée tant qu'elle n'est pas libérée par le sort *restauration supérieure* ou une magie similaire.

9. Rayon de désintégration. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 pour ne pas subir 45 (10d8) dégâts de force. Si les dégâts réduisent à 0 les points de vie de la créature, son corps est désintégré, transformé en un tas de fine poussière grise.

Si la cible est un objet non magique ou une création de force magique de Grande taille ou plus grande, il ou elle est désintégré sans jet de sauvegarde. Si la cible est un objet non magique ou une création de force magique de Très grande taille ou plus grande, ce rayon en désintègre un volume de la taille d'un cube de 3 mètres d'arête.

10. Rayon de mort. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 pour ne pas subir 55 (10d10) dégâts nécrotiques. La cible meurt si le rayon réduit à 0 ses points de vie.

Actions légendaires

Le tyramort peut effectuer 3 actions légendaires et il utilise alors à chaque fois le rayon oculaire décrit ici. Il ne peut effectuer qu'une seule action légendaire à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le tyramort récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Rayon oculaire. Le tyramort utilise un rayon oculaire aléatoire.

Spectateur

Un spectateur est un tyrannœil inférieur convoqué depuis un autre plan d'existence par un rituel magique dont les composantes sont quatre pédoncules oculaires de tyrannœil que la magie du rituel consomme. Voilà pourquoi un spectateur possède quatre pédoncules oculaires : une paire de chaque côté de son gros œil ouvert au centre d'un corps sphérique d'un mètre vingt de diamètre.

Des gardes magiques. Un spectateur convoqué protège pendant 101 ans un endroit ou un trésor désigné par son invocateur. Il ne permet à personne, sauf son invocateur, d'entrer dans la zone ou d'accéder à l'objet, à moins que son invocateur lui donne d'autres ordres. Si l'objet est volé ou détruit avant que les 101 années ne se soient écoulées, le spectateur convoqué disparaît. Sinon, il n'abandonne jamais son poste.

Une folie naissante. Un spectateur peut parler, mais il communique avant tout par télépathie. Il reste courtois pendant qu'il accomplit sa tâche et discute ouvertement avec son invocateur des ordres qu'il lui donne. Toutefois, même une brève conversation avec un spectateur suffit pour se rendre compte que ses nombreuses années d'isolement l'ont quelque peu dérangé. Il peut croire à l'existence d'ennemis imaginaires, parler de lui à la troisième personne ou tenter d'imiter la voix de son invocateur.

Comme tous les tyrannœils, chaque spectateur se voit comme le parangon de son espèce et ne supporte pas la concurrence de ses pairs. Quand deux spectateurs se rencontrent, ils s'affrontent presque toujours à mort.

Libéré de son poste. Quand un spectateur a rempli sa tâche, il est libre de faire ce qui lui plaît. Beaucoup s'installent dans les endroits dont ils avaient la garde, surtout si leur invocateur est mort, mais leur brin de folie se développe de plus en plus, surtout depuis qu'ils n'ont plus aucune mission à accomplir.



Spectateur

Aberration de taille Moyenne, Loyale Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 0 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétence Perception +6
Immunité contre l'état à terre
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun des profondeurs, profond, télépathie 36 m
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d6−1) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le spectateur tire jusqu'à des deux rayons oculaires magiques suivants, sur une ou deux créatures situées à 27 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. Il ne peut utiliser chaque rayon qu'une seule fois par tour.

1. *Rayon de confusion.* La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13. En cas d'échec, elle ne peut plus effectuer de réactions jusqu'à la fin de son prochain tour. À son tour, elle ne peut pas se déplacer et elle utilise son action pour effectuer une attaque au corps à corps ou à distance contre une créature déterminée aléatoirement et à portée. Si la cible ne peut pas attaquer, elle ne fait rien pendant son tour.

2. *Rayon de paralysie.* La créature visée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

3. *Rayon de terreur.* La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 pour ne pas être terrorisée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours (elle est désavantagée lors de ce jet si le spectateur est dans son champ de vision) et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

4. *Rayon de blessure.* La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Si elle échoue, elle subit 16 (3d10) dégâts nécrotiques, sinon la moitié seulement.

Création de nourriture et d'eau. Le spectateur crée par magie suffisamment de nourriture et d'eau pour se sustenter pendant 24 heures.

Réactions

Renvoi de sort. Si le spectateur réussit un jet de sauvegarde contre un sort ou si une attaque de sort le rate, il peut désigner une autre créature (y compris le lanceur du sort) située à 9 mètres ou moins de lui et dans son champ de vision. Le sort prend pour cible la créature désignée au lieu du spectateur. Si le sort autorise un jet de sauvegarde, la créature désignée effectue le sien. Si le sort était une attaque, il faut refaire le jet d'attaque contre la créature désignée.



VAMPIRES

Après une renaissance qui les condamne à la nuit éternelle, les vampires désirent retrouver la vie qu'ils menaient et apaisent cette envie dévorante en buvant le sang des vivants. Les vampires détestent la lumière du soleil qui les brûle au moindre contact. Ils n'ont ni ombre ni reflet et tout vampire qui désire se fondre parmi les vivants veille à rester dans l'obscurité, loin de toute surface réfléchissante.

De sombres désirs. Que le vampire conserve des souvenirs de son vivant ou non, ses attaches émotionnelles se flétrissent quand la non-mort vient pervertir ses sentiments autrefois purs. L'amour se change en obsession insatiable tandis que l'amitié se mue en amère jalousie. Le vampire ne recherche plus une émotion, mais des symboles physiques de ce qu'il désire, ainsi, un vampire en quête d'amour se laissera obnubiler par une jeune beauté alors que les enfants seront objet de fascination pour un vampire obsédé par la jeunesse et le potentiel. D'autres vampires s'entourent de livres, d'œuvres d'art ou de sinistres objets comme des instruments de torture ou des trophées prélevés sur les êtres qu'ils ont tués.

Né de la mort. La majeure partie des victimes d'un vampire deviennent des vampiriens, des créatures voraces, assoiffées de sang comme les vampires, mais placées sous le contrôle de leur créateur. Si un véritable vampire autorise un vampirien à boire son sang, le vampirien se change en vampire à part entière et ne se trouve plus sous le contrôle de son maître. Peu de vampires étant prêts à renoncer ainsi à contrôler leurs rejetons, les vampiriens gagnent généralement leur liberté à la mort de leur créateur seulement.

Lié à la tombe. Chaque vampire est lié à son cercueil, sa crypte ou sa tombe où il doit se retirer la journée. S'il n'a pas reçu d'enterrement formel, il doit s'ensevelir sous une trentaine de centimètres de terre là où il a effectué sa transition vers la non-mort. Le vampire peut changer l'endroit où il se repose s'il déplace son cercueil ou une quantité suffisante de terre issue de sa tombe. Certains vampires se créent ainsi plusieurs lieux de repos.

De nature morte-vivante. Les vampires et les vampiriens n'ont pas besoin de respirer.

LES PERSONNAGES JOUEURS VAMPIRES

Les statistiques de jeu d'un personnage transformé en vampirien puis en vampire ne changent pas, à l'exception de ses valeurs de Force, Dextérité et Constitution qui passent à 18 si elles étaient inférieures. De plus, le personnage acquiert la résistance aux dégâts, la vision dans le noir, les traits et les actions du vampire. Les jets d'attaque et de dégâts du vampire sont basés sur la Force. Le DD des jets de sauvegarde contre le charme est de 8 + bonus de maîtrise du vampire + modificateur de Charisme du vampire. L'alignement du personnage devient Loyal Mauvais et le MD peut prendre le contrôle du personnage jusqu'à ce qu'il soit délivré de son vampirisme grâce à un sort de *souhait* ou qu'il se fasse tuer et ramener à la vie.

« Je suis l'Ancien, je suis la Terre. Mon commencement se perd dans les ténèbres du passé. J'étais un guerrier. J'étais juste et bon. Je traversais les plaines dans un fracas de tonnerre, comme la colère d'un dieu juste, mais des années de guerre et de tueries érodèrent mon âme comme le vent érode la pierre jusqu'à ce qu'elle devienne sable. »

— Comte Strahd von Zarovich

STRAHD VON ZAROVICH

De son vivant, Strahd von Zarovich était un brillant penseur et un guerrier fort capable qui a livré d'innombrables batailles pour son peuple. Quand la guerre et les tueries ont fini par le vider de sa jeunesse et de sa force, il s'est retiré dans la vallée isolée de Barovie et a fait construire un château au sommet d'une haute éminence, d'où il pouvait surveiller ses terres. Son frère, Sergei, est venu vivre avec lui au château de Ravenloft où il est devenu son conseiller et son indéfectible compagnon.

Strahd voyait en son frère tout ce qu'il avait perdu : Sergei était jeune et séduisant alors que lui-même était vieux et couturé de cicatrices. Leur relation s'est teintée d'un ressentiment qui a fini par tourner à la haine. La bien-aimée de Strahd, Tatyana, l'a abandonné pour Sergei qu'elle a promis d'épouser.

Dans une tentative désespérée pour reconquérir le cœur de Tatyana, Strahd a conclu un pacte avec de sombres puissances qui l'ont rendu immortel. Il s'est présenté au mariage de son frère, l'a défié et tué. Tatyana s'est alors enfuie et jetée du haut des murailles de Ravenloft. Les gardes de Strahd l'ont pris pour un monstre et criblé de flèches, mais il n'a pas succombé, il est devenu un vampire. Le premier d'après de nombreux sages.

Au cours des siècles qui se sont écoulés depuis sa transformation, le désir de vie et de jeunesse de Strahd n'a fait que croître. Il se morfond dans son sinistre château et maudit les vivants pour lui avoir volé tout ce qu'il a perdu, sans jamais admettre le rôle qu'il a joué dans la tragédie qu'il a lui-même créée.

L'ANTRE DU VAMPIRE

Le vampire choisit omme antre un lieu imposant, mais facile à défendre, comme un château, un manoir fortifié ou une abbaye entourée de hauts murs. Il dissimule son cercueil dans une crypte souterraine ou un caveau gardé par ses vampiriens ou d'autres loyales créatures de la nuit.

LES EFFETS RÉGIONAUX

La région qui entoure l'antre du vampire est pervertie par sa présence impie et peut créer les effets suivants.

- La population de rats, de chauves-souris et de loups de la région connaît une hausse notable.
- Les plantes se flétrissent dans un rayon de 150 mètres autour de l'antre tandis que les branches des arbres deviennent noueuses et se couvrent d'épines.
- Un brouillard rampant recouvre le sol dans un rayon de 150 mètres autour de l'antre du vampire et prend parfois des formes inquiétantes, comme des griffes qui cherchent à agripper quelque chose ou des serpents qui se tortillent.

Si le vampire est détruit, ces effets se dissipent après 2d6 jours.



Vampire

Mort-vivant (métamorphe) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 144 (17d8 + 68)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +9, Perception +7
Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 13 (10000 PX)

Faiblesses des vampires. Voici les faiblesses du vampire :

Défense d'entrer. Il ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Blessé par l'eau courante. Il subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans de l'eau courante.

Pieu dans le cœur. Si une arme perforante en bois est plantée dans son cœur pendant qu'il est neutralisé dans son refuge, il est paralysé tant que le pieu n'est pas retiré.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Il subit 20 dégâts radiants quand il commence son tour exposé à la lumière du soleil. Le cas échéant, il est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique.

Fuite brumeuse. Quand il tombe à 0 point de vie à l'extérieur de son refuge, à condition qu'il ne soit ni exposé à la lumière du soleil ni immergé dans de l'eau courante, le vampire se transforme en nuage ou en brume (comme décrit dans le trait métamorphe) au lieu de tomber inconscient. Il est détruit s'il ne peut pas se transformer.

Lorsqu'il a 0 point de vie sous forme de brume, le vampire ne peut pas reprendre sa forme de vampire et doit atteindre son refuge en 2 heures ou moins sous peine d'être détruit. Une fois dans son refuge, il prendre sa forme de vampire. Il est ensuite paralysé tant qu'il n'a pas récupéré au moins 1 point de vie. Après avoir passé 1 heure dans son refuge avec 0 point de vie, il récupère 1 point de vie

Métamorphe. S'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou immergé dans l'eau courante, le vampire peut utiliser son action pour se métamorphoser en chauve-souris de Très Petite taille, en brume ou en nuage de taille Moyenne ou pour reprendre sa véritable forme.

Sous forme de chauve-souris, le vampire ne peut pas parler, sa vitesse au sol est de 1,50 mètre et sa vitesse de vol de 9 mètres. Ses statistiques, à l'exception de sa taille et de sa vitesse, restent les mêmes. Tous les vêtements qu'il porte se transforment également, ce qui n'est pas le cas du reste de son équipement. Il reprend sa forme véritable quand il meurt.

Sous forme de brume, le vampire ne peut entreprendre aucune action et ne peut ni parler ni manipuler d'objets. Il est extrêmement léger, possède une vitesse en vol de 6 mètres, peut effectuer des vols stationnaires, entrer dans l'emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. En outre, si de l'air passe au travers d'un interstice, la brume peut faire de même sans devoir s'y faufiler, mais elle ne peut pas traverser l'eau. Elle est avantagée lors des tests de Force, de Dextérité et de Constitution et elle est immunisée contre tous les dégâts non magiques, à l'exception de ceux infligés par la lumière du soleil.

Pattes d'araignée. Le vampire peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Régénération. Le vampire récupère 20 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et s'il n'est ni exposé à la lumière du soleil ni immergé dans de l'eau courante. S'il subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du vampire.

Résistance légendaire (3/jour). Le vampire peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Le vampire effectue deux attaques et l'une d'elles seulement peut être une attaque de morsure.

Frappe à mains nues (forme de vampire uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts contondants. Au lieu d'infliger des dégâts, le vampire peut empoigner la cible (évasion DD 18).

Morsure (forme de chauve-souris ou de vampire uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature neutralisée, entravée ou empoignée par le vampire. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Le total maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampire récupère un nombre de points de vie égal à ce montant. La réduction persiste jusqu'au moment où la cible termine un long repos. La cible meurt si l'effet réduit à 0 son total maximum de points de vie. Un humanoïde tué de cette façon, puis enterré, se relève la nuit suivante sous forme de vampirien contrôlé par le vampire.

Charme. Le vampire cible un humanoïde situé à 9 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. Si la cible peut voir le vampire, elle doit réussir un jet de Sagesse DD 17 contre cette magie pour ne pas être charmée par le vampire. La cible charmée considère le vampire comme un ami de confiance qu'il faut écouter et protéger. Elle n'est pas sous le contrôle du vampire, mais elle envisage ses requêtes sous le meilleur angle possible et fait office de cible consentante si le vampire souhaite effectuer une attaque de morsure contre elle.

Chaque fois que le vampire ou ses compagnons font quelque chose de nocif envers la cible, celle-ci peut retenter le jet de sauvegarde et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Sinon, l'effet dure 24 heures. L'effet peut prendre fin avant si le vampire est détruit, s'il se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou s'il effectue une action bonus pour mettre fin à cet effet.

Rejetons des ténèbres (1/jour). Le vampire appelle 2d4 nuées de chauve-souris ou de rats, à condition que le soleil soit couché. En plein air, le vampire peut appeler 3d6 loups à la place. Les créatures appelées arrivent au bout de 1d4 rounds, se comportent comme des alliés du vampire et obéissent aux ordres qu'il prononce à voix haute. Les animaux restent pendant 1 heure ou moins si le vampire est détruit ou s'il les révoque par une action bonus.

Actions légendaires

Le vampire peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en effectuer qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le vampire récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Déplacement. Le vampire se déplace sans provoquer d'attaque d'opportunité d'une distance maximale égale à sa vitesse.

Frappe à mains nues. Le vampire effectue une frappe à mains nues.

Morsure (coûte 2 actions). Le vampire effectue une attaque de morsure.



Variantes : les vampires combattants et lanceurs de sorts

Certains vampires bénéficient d'un entraînement martial et d'une certaine expérience sur les champs de bataille. Un **vampire combattant** porte un harnois (CA 18), manie une épée à deux mains et présente un indice de dangerosité de 15 (13 000 PX). Il dispose des options d'action supplémentaires suivantes.

Attaques multiples. Le vampire effectue deux attaques à l'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Certains vampires pratiquent la magie. Un **vampire lanceur de sorts** présente un indice de dangerosité de 15 (13 000 PX) et dispose du trait suivant.

Incantation. Le vampire est un lanceur de sorts de niveau 9 qui utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (DD des jets de sauvegarde contre les sorts : 16, +8 pour toucher avec un sort d'attaque). Il a préparé les sorts suivants.

Tour de magie (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *compréhension des langues, nappe de brouillard, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *bourrasque, détection des pensées, image miroir*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, malédiction, non-détection*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, invisibilité supérieure*
Niveau 5 (1 emplacement) : *dominer un humanoïde*

Vampirien

Mort-vivant de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3
Compétences Discrétion +6, Perception +3
Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Faiblesses des vampires. Voici les faiblesses du vampirien :

Défense d'entrer. Il ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Blessé par l'eau courante. Il subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans de l'eau courante.

Pieu dans le cœur. Il est détruit si une arme perforante en bois est plantée dans son cœur pendant qu'il est neutralisé dans son refuge.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Il subit 20 dégâts radiants quand il commence son tour exposé à la lumière du soleil. Le cas échéant, il est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique.

Pattes d'araignée. Le vampirien peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Régénération. Le vampirien récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et s'il n'est ni exposé à la lumière du soleil ni immergé dans de l'eau courante. S'il subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du vampire.

Actions

Attaques multiples. Le vampire effectue deux attaques et l'une d'elles seulement peut être une attaque de morsure.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts tranchants. Au lieu d'infliger des dégâts, le vampirien peut empoigner la cible (évasion DD 13).

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature neutralisée, entravée ou empoignée par le vampirien. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Le total maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampirien récupère un nombre de points de vie égal à ce montant. La réduction persiste jusqu'au moment où la cible termine un long repos. La cible meurt si l'effet réduit à 0 son total maximum de points de vie.



Vases

Les vases prospèrent dans les ténèbres, fuyant les zones de lumière vive et les températures extrêmes. Elles rampent dans les souterrains humides et se nourrissent de toutes les créatures et de tous les objets qu'elles parviennent à dissoudre, coulant sur le sol, gouttant des plafonds et sur les murs, débordant des mares souterraines et suintant à travers les fissures. Une douleur brûlante due à un contact acide, voilà bien souvent le premier signe avertissant un aventurier qu'une vase rôde dans les parages.

La chaleur et les mouvements attirent les vases qui se nourrissent de matière organique. Quand les proies se font rares, elles se contentent des saletés, des champignons et des abats. Les explorateurs chevronnés savent bien qu'une zone à la propreté immaculée est souvent signe qu'une vase rôde non loin.

Une mort lente. La vase tue sa proie très lentement. Certaines variétés, comme les poudings noirs et les cubes gélatineux, enveloppent leur victime pour l'empêcher de fuir. Le seul avantage de cette mort douloureuse, c'est que les compagnons de la victime disposent d'un peu de temps pour lui venir en aide avant qu'il ne soit trop tard.

Toutes les vases ne digèrent pas toutes les substances, cela dépend de leur espèce. Certaines ont donc des pièces, de l'équipement métallique, des os et d'autres débris en suspension dans leur corps frémissant. Une fois décédée, la vase peut être une source de trésors pour ses vainqueurs.

Servantes malgré elles. La vase n'est pas assez intelligente pour s'allier à d'autres créatures, mais un être qui sait de quoi la vase a besoin pour se nourrir peut l'attirer là où elle lui sera la plus utile. Les monstres rusés disposent des vases dans les passages qu'ils veulent protéger ou là où elles dévoreront leurs déchets. Ils les attirent parfois dans des fosses où ils les nourrissent régulièrement pour éviter qu'elles tentent de sortir. Les plus malins installent des torches et des braseros aux endroits stratégiques quand ils veulent empêcher la vase de quitter un tunnel ou une pièce.

Les rejetons de Juiblex. Selon le Démonomicon d'Iggwilv et d'autres sources, les vases seraient des fragments épars ou des rejetons du seigneur démon Juiblex. Que ce soit vrai ou non le Seigneur sans visage est l'un des rares êtres capables de contrôler les vases et de leur donner une once d'intelligence. La plupart du temps, elles n'ont aucun sens tactique et aucun instinct de préservation. Ce sont des créatures directes et prévisibles qui attaquent et mangent sans montrer le moindre signe de ruse. Sous le contrôle de Juiblex, elles présentent des bribes de conscience et des intentions maléfiques.

La nature des vases. Une vase n'a pas besoin de dormir.

Variante : la vase grise psychique

Une vase grise particulièrement âgée peut développer une certaine forme d'intelligence et des pouvoirs psioniques limités. Cela se produit plus fréquemment chez les vases grises vivant près de créatures déjà dotées de pouvoirs psioniques, comme les flagelleurs mentaux, ce qui tendrait à prouver qu'une vase est capable de percevoir et d'imiter les pouvoirs psioniques.

Une vase grise psionique dispose d'une Intelligence de 6 (–2) et de l'action supplémentaire suivante.

Broyage psychique (Recharge 5–6). La vase vise une créature qu'elle perçoit et qui se situe dans un rayon de 18 mètres. Cette cible doit faire un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 10. Si elle échoue, elle subit 10 (3d6) dégâts psychiques, la moitié seulement si elle réussit.

Cube gélatineux

Un cube gélatineux parcourt les couloirs de son donjon en silence, selon un itinéraire prévisible, laissant derrière lui des lieux d'une propreté immaculée. Il ronge les tissus vivants et laisse les os et autres matériaux.

Le cube gélatineux est quasiment transparent, il est donc très difficile de le repérer avant qu'il attaque. Toutefois, s'il est bien nourri, il se remarque de suite, car les os, les pièces de monnaie et autres objets de ses précédentes victimes flottent en son sein, bien visibles.



Gelée ocre

La gelée ocre est une masse jaunâtre capable de se glisser sous une porte et de se faufiler par une fissure pour poursuivre les créatures qu'elle veut dévorer. Elle dispose d'assez d'instinct animal pour éviter les grands groupes d'ennemis.

La gelée ocre poursuit son repas à bonne distance. Ses enzymes digestives dissolvent rapidement la chair, mais n'ont aucun effet sur les autres substances comme l'os, le bois ou le métal.

Pouding noir

Un pouding noir ressemble à un énorme amas de boue noirâtre et collante. Dans les passages enténébrés, on dirait juste une ombre.

Le pouding dissout la chair, le bois, le métal et les os qu'il recouvre, ne laissant que la pierre parfaitement nettoyée derrière lui.

Vase grise

Une vase grise est une pierre que le chaos a muée en liquide. Elle se déplace en rampant comme un serpent aqueux et se redresse pour frapper.

Cube gélatineux

Vase de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 6
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 15 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	3 (−4)	20 (+5)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Immunité contre les états à terre, assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé et épuisé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Cube de vase. Le cube remplit entièrement l'emplacement qu'il occupe. D'autres créatures peuvent entrer dans cet emplacement, mais une créature qui le fait est victime de l'enveloppement du cube et elle est désavantagée lors du jet de sauvegarde.

Les créatures à l'intérieur du cube sont toujours visibles, mais elles bénéficient d'un abri total.

Une créature située à 1,50 mètre ou moins du cube peut effectuer une action pour extraire une créature ou un objet à l'intérieur du cube. Pour cela, elle doit réussir un test de Force DD 12 et subit 10 (3d6) points de dégâts d'acide.

Le cube ne peut contenir qu'une seule créature de Grande taille ou jusqu'à quatre créatures de taille Moyenne ou plus petites à la fois.

Transparent. Même quand le cube est bien en vue, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour le repérer s'il n'attaque pas et ne se déplace pas. Il surprend toute créature qui tente d'entrer dans l'emplacement qu'il occupe en ignorant sa présence.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (3d6) dégâts d'acide.

Enveloppement. Le cube se déplace sur une distance maximale égale à sa vitesse. Pendant ce déplacement, il peut entrer dans les emplacements occupés par des créatures de Grande taille ou plus petites. Chaque fois que le cube entre dans l'emplacement d'une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.

Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle peut décider qu'elle est repoussée de 1,50 mètre vers l'arrière ou sur le côté du cube. Une créature qui décide de rester subit les conséquences d'un jet de sauvegarde raté.

Si la créature rate son jet de sauvegarde, le cube entre dans son emplacement, elle subit 10 (3d6) dégâts d'acide et elle est enveloppée. La créature enveloppée ne peut plus respirer, elle est entravée et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du cube. Quand le cube se déplace, la créature enveloppée se déplace avec lui.

Une créature enveloppée peut tenter de s'échapper en faisant une action pour effectuer un test de Force DD 12. Si elle le réussit, elle s'échappe et entre dans un emplacement de son choix situé à 1,50 mètre du cube.



Pouding noir

Vase de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 7
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	5 (−3)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts d'acide, de foudre, de froid, tranchants
Immunité contre les états à terre, assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé et épuisé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Corrosif. Une créature qui touche le pouding ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Les armes non magiques en métal ou en bois qui entrent en contact avec le pouding se corrodent. Après avoir infligé ses dégâts, une arme de ce type subit un malus permanent et cumulatif de −1 aux jets de dégâts. L'arme est détruite si le malus cumulé atteint −5. Les munitions non magiques en métal ou en bois qui entrent en contact avec le pouding sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

Le pouding peut ronger une épaisseur de 5 centimètres de bois ou de métal non magique en 1 round.

Informe. Le pouding peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres.

Pattes d'araignée. Le pouding peut gravir des surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts d'acide. De plus, si la cible porte une armure non magique, elle est partiellement rongée et subit un malus cumulatif et permanent de −1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si le malus réduit sa CA à 10.

Réaction

Division. Quand un pouding de taille Moyenne ou plus grand subit des dégâts tranchants ou de foudre, il se divise en deux nouveaux poudings s'il lui reste au moins 10 points de vie. Chaque nouveau pouding possède un nombre de points de vie égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de ceux possédés par le pouding d'origine. La taille des nouveaux poudings est d'une catégorie inférieure à celui d'origine.



Gelée ocre

Vase de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 8
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	6 (−2)	14 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Résistances aux dégâts d'acide
Immunité contre les dégâts de foudre et tranchants
Immunité contre les états à terre, assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé et épuisé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Informe. La gelée peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres.

Pattes d'araignée. La gelée peut gravir des surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

Réactions

Division. Quand une gelée de taille Moyenne ou plus grande subit des dégâts tranchants ou de foudre, elle se divise en deux nouvelles gelées s'il lui reste au moins 10 points de vie. Chaque nouvelle gelée possède un nombre de points de vie égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de ceux de la gelée d'origine. La taille des nouvelles gelées est d'une catégorie inférieure à celle de la gelée d'origine.

Vase grise

Vase de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	2 (−4)

Compétence Discrétion +2
Résistances aux dégâts d'acide, de feu et de froid
Immunité contre les états à terre, assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé et épuisé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Corrosion du métal. Les armes non magiques en métal qui entrent en contact avec la vase se corrodent. Après avoir infligé ses dégâts, une arme de ce type subit un malus permanent et cumulatif de −1 aux jets de dégâts. L'arme est détruite si le malus cumulé atteint −5. Les munitions non magiques en métal qui entrent en contact avec la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

La vase peut ronger une épaisseur de 5 centimètres de métal non magique en 1 round.

Faux-semblant. Aussi longtemps que la vase reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une flaque de liquide huileux ou d'un rocher humide.

Informe. La vase peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts d'acide et, si la cible porte une armure métallique non magique, celle-ci est partiellement rongée et subit un malus permanent et cumulatif de −1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si le malus réduit à 10 sa CA.

Végétaux malades

Plantes éveillées capables de penser et de se mouvoir, les végétaux malades infestent les régions contaminées par les ténèbres. Un végétal malade absorbe les ténèbres du sol et obéit à la volonté d'un mal antique en tentant de le répandre le plus largement possible.

Les racines de l'arbre de Gulthias. Des légendes parlent d'un vampire du nom de Gulthias qui aurait mis en œuvre une terrible magie capable d'ériger une abominable tour appelée tour du Croc nocturne. Gulthias a été vaincu par un héros, un pieu planté dans le cœur, mais lors de son agonie, son sang a investi le pieu d'un pouvoir terrifiant. Plus tard, de jeunes pousses ont germé sur l'objet pour finalement grandir et le changer en arbrisseau imprégné de l'essence maléfique du vampire. On raconte qu'un druide fou aurait découvert l'arbre et l'aurait emporté pour le planter dans une grotte souterraine afin qu'il puisse se développer à l'abri. Cet arbre de Gulthias a déjà produit des graines desquelles ont poussé les premiers végétaux malades.

De sombres conquêtes. Chaque fois qu'un arbre ou une plante est contaminé par le fragment d'un esprit ou d'une puissance maléfique, il ou elle peut devenir un arbre de Gulthias qui commencera alors à contaminer et corrompre la forêt alentour. La malveillance de l'arbre se transmet aux autres végétaux par le biais des racines et du sol. Ces végétaux dépérissent ou deviennent malades. En poussant, les végétaux malades empoisonnent et déracinent les plantes saines pour les remplacer par des ronces, des mauvaises herbes toxiques et d'autres plantes de leur espèce. Si rien n'est fait, une infestation de végétaux malades peut corrompre une région ou une forêt entière.

Dans les forêts infestées de végétaux malades, les arbres et les plantes poussent à une vitesse anormale. Les lierres et les broussailles se répandent rapidement dans les bâtisses et au travers des pistes et des routes. Des villages entiers peuvent disparaître en quelques jours à peine lorsque des végétaux malades commencent à tuer ou repousser tous leurs habitants.

Contrôlés par le mal. Les végétaux malades sont des créatures indépendantes mais la plupart sont sous le contrôle d'un arbre de Gulthias. Ils possèdent alors les mêmes habitudes et les mêmes traits de personnalité que la force vitale ou l'esprit qui les a faits pousser. En agressant les anciens ennemis de leur géniteur et en découvrant des trésors qui pourraient lui être utile, ils contribuent à la survie d'un mal depuis longtemps oublié.

Résineux malade

De loin, dans l'obscurité d'une forêt, on peut parfois prendre les résineux malades pour des humanoïdes au dos courbé et traînant des pieds. De plus près, on constate que ces créatures sont en réalité d'horribles créatures végétales. Sur leur corps poussent des touffes d'aiguilles frémissantes semblables à celles de conifères. Un résineux malade peut projeter ces aiguilles vers un ennemi ou en l'air, dans une attaque aérienne capable de transpercer aussi bien les armures que les chairs.

Dès que les résineux malades repèrent une menace, ils libèrent du pollen qui dérive, poussé par le vent, vers les autres résineux malades de la forêt. Avertis de la présence d'ennemis et de leur position, les résineux convergent sur place, prêts à plonger leurs racines dans le sang.

Buisson malade

Les buissons malades peuvent planter leurs racines dans le sol et s'y résignent lorsque les proies se font rares. Enracinés de la sorte, ils ressemblent à de vrais arbrisseaux aux branches noueuses. Lorsqu'ils sortent leurs racines du sol pour se



Contemplez la lignée de Gulthias le vampire : des plantes assoiffées de sang.

déplacer, leurs branches se rassemblent et se tordent pour former un corps ressemblant à celui d'un humanoïde, avec une tête et des membres.

Les buissons malades recherchent les sites de campement et les plans d'eau et s'enracinent à proximité pour tendre des embuscades aux éventuelles victimes venues s'abreuver ou s'installer pour prendre du repos. En groupe, les buissons malades se fondent dans l'environnement naturel végétal ou dans les tas de débris ou de bois de chauffe.

Les buissons malades sont très secs et sont particulièrement vulnérables au feu.

Lierre malade

Ces massifs de plantes grimpantes aux longues branches ondulées se cachent dans les sous-bois et attendent l'approche de proies. En animant les plantes autour d'eux, les lierres malades enchevêtrent et entravent leurs ennemis avant de les attaquer.

Les lierres malades sont les seuls végétaux de leur espèce capables de parler. Grâce à leur lien avec l'esprit malfaisant de l'arbre de Gulthias qu'ils servent, ils s'expriment de manière hachée, en imitant la voix de leur maître mort et peuvent ainsi provoquer leurs victimes ou supplier de puissants adversaires de les épargner.

Résineux malade

Plante de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Immunités contre les états assourdi et aveuglé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 9
Langue comprend le commun, mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Aiguilles. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 9/18 m, une cible. *Touché :* 8 (2d6+1) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts perforants.

Buisson malade

Plante de Petite taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Compétence Discrétion +3
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Immunité contre les états assourdi et aveuglé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 9
Langue comprend le commun, mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que le buisson malade reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un arbuste mort.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants.

Lierre malade

Plante de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	8 (−1)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	3 (−4)

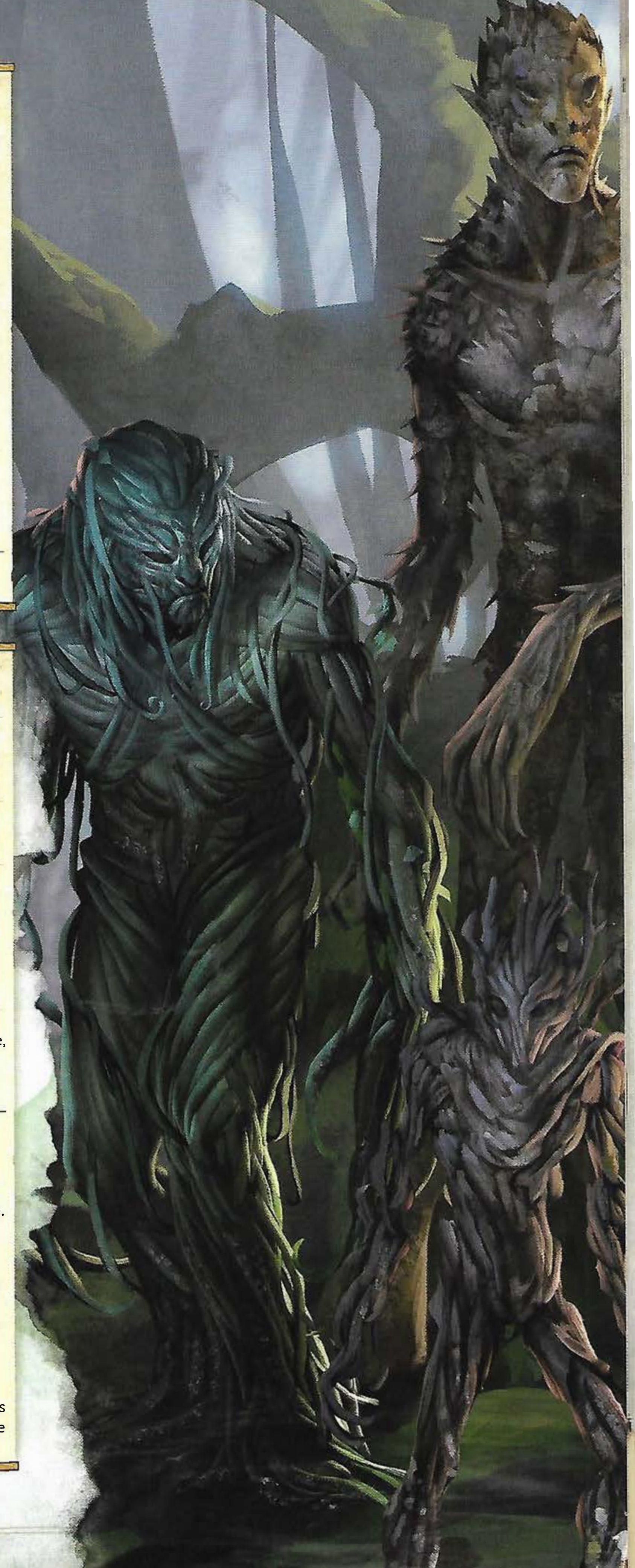
Compétence Discrétion +1
Immunités contre les états assourdi et aveuglé
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 10
Langue commun
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que le lierre malade reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un tapis naturel de lierre.

Actions

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts contondants, et une créature de Grande taille ou plus petite est empoignée (évasion DD 12). Jusqu'au terme de l'empoignade, la cible est entravée et le lierre malade ne peut pas comprimer une autre cible.

Plantes agrippeuses (Recharge 5–6). Des racines et des tiges rampantes poussent dans un rayon de 4,50 mètres autour du lierre malade et se flétrissent au bout d'une minute. Pendant cette minute, la zone est un terrain difficile pour toutes les créatures, à l'exception des plantes. De plus, les créatures choisies par le lierre et présentes dans la zone quand les plantes apparaissent doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être entravées. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un test de Force DD 12 et parvient à se libérer de l'étreinte des plantes ou à libérer une autre créature enchevêtrée à portée de son allonge en cas de réussite.





Vouivre

Les voyageurs qui traversent les étendues sauvages et lèvent les yeux vers le ciel aperçoivent parfois la silhouette aux ailes sombres d'une vouivre qui emporte sa proie. Ces cousines des grands dragons chassent dans les mêmes forêts épaisses et nichent dans les mêmes cavernes que leurs parents. Leur simple apparition génère une onde de panique dans les régions frontalières en bordure de la civilisation.

La vouivre a deux pattes écailleuses, des ailes de cuir et une queue musculeuse terminée par son arme la plus puissante : un dard empoisonné. Le venin qu'il renferme réussit à tuer une créature en quelques secondes. Il est extrêmement puissant et brûle les veines de sa victime, désintégrant le réseau vasculaire en remontant jusqu'au cœur. Mais aussi dangereuses que soient les vouivres, les aventuriers et les chasseurs les traquent souvent pour récupérer leur poison qui sert de composant en alchimie et d'enduit pour les armes.

Des chasseurs volants. Une vouivre ne combat jamais au sol, à moins qu'elle n'ait pas d'autre moyen d'atteindre sa proie ou qu'elle ait été poussée par la ruse à se placer à un endroit où il est impossible de se battre dans les airs. Si elle est obligée de combattre au sol, elle se ramasse sur elle-même et garde son dard dressé au-dessus de sa tête tout en sifflant et grognant.

Agressive et téméraire. Une vouivre concentrée sur sa proie n'abandonne pas à moins d'être grièvement blessée ou bien si sa proie lui échappe depuis trop longtemps et qu'une autre, plus facile à capturer, passe à portée. Si une créature en fuite se réfugie dans un endroit clos trop petit pour la vouivre, cette dernière monte la garde sur les lieux et frappe de son dard à la première occasion.

Les vouivres sont plus intelligentes que les animaux ordinaires, mais ne disposent pas de l'intellect de leurs cousins draconiques. Ainsi, les créatures qui conservent leur sang-froid alors qu'une vouivre les chasse depuis les airs ont de grandes chances de lui échapper ou de la duper. Une vouivre avance en ligne droite vers sa proie, sans réfléchir à une éventuelle embuscade.

Les vouivres apprivoisées. On peut apprivoiser une vouivre pour en faire sa monture, mais c'est une entreprise difficile et un défi mortel. On obtient de meilleurs résultats en élevant la bête dès l'éclosion, mais son tempérament violent a coûté la vie à de nombreux dresseurs potentiels.

Vouivre

Dragon de Grande taille, non-aligné

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Compétence Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Actions

Attaques multiples. La vouivre effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec son dard caudal. En vol, elle peut utiliser ses griffes à la place de l'une de ses autres attaques.

Dard caudal. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle échoue, elle subit 24 (7d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants.



Ver pourpre

L'énorme monstre fouisseur que l'on appelle un ver pourpre terrorise les créatures de l'Ombreterre alors qu'il poursuit ses proies en se frayant un chemin dans la roche en la mastiquant. Cette force de la nature nigaude et toujours affamée prend tout ce qu'elle croise pour de la nourriture.

Un chasseur vorace. Le ver pourpre est attiré par le vacarme et il a interrompu plus d'une bataille souterraine en dévastant une ville à la recherche de proies. Les civilisations souterraines comme celles des drows, des duergars et des flagelleurs mentaux installent des protections particulières autour de leurs communautés pour repousser ces monstres.

Les vers pourpres sont très répandus en Ombreterre, mais on les rencontre fréquemment à la surface dans les régions rocailleuses et montagneuses. La gueule de la bête est assez grande pour avaler un cheval et aucune créature n'est à l'abri de son insatiable appétit. Elle se projette en avant en comprimant et dépliant son corps tour à tour et surprend les autres habitants de l'Ombreterre par la rapidité de ses déplacements.

Les bienfaits du ver. Quand le ver pourpre creuse le sol, il consume la pierre comme la terre et la brise avant de l'excréter. On trouve donc des gemmes et des métaux précieux dans le cadavre d'un ver pourpre, c'est pourquoi les chasseurs de trésors particulièrement téméraires les chassent parfois.

Les déplacements d'un ver pourpre créent sans cesse de nouveaux tunnels au travers de l'Ombreterre, les autres créatures en profitant pour les transformer en couloirs ou en grandes routes. Comme un ver retourne rarement dans ses propres tunnels, c'est le meilleur endroit pour éviter de croiser ces monstres. Les zones riches en proies sont rapidement criblées de tunnels formant un réseau complexe et résultant des déplacements de plusieurs vers chassant de concert.



Ver pourpre

Créature monstrueuse de taille Gigantesque, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 247 (15d20 + 90)
Vitesse 15 m, fouissement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	7 (−2)	22 (+6)	1 (−5)	8 (−1)	4 (−3)

Jets de sauvegarde Con +11, Sag +4
Sens perception des vibrations 18 m, vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Fouisseur. Le ver peut traverser la roche solide en creusant à la moitié de sa vitesse de fouissement et en laissait derrière lui un tunnel de 3 mètres de diamètre.

Actions

Attaques multiples. Le ver effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec son dard caudal.

Dard caudal. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 19 (3d6+9) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ; elle subit 42 (12d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 22 (3d8+9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de Grande taille ou plus petite, elle doit réussir un jet de Dextérité DD 19, sans quoi le ver l'avale. Une créature avalée est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du ver et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du ver.

S'il subit 30 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par une créature en son sein, le ver doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin du tour, sinon il régurgite la totalité des créatures avalées qui tombent à terre dans un emplacement situé à 3 mètres ou moins du ver. Si le ver meurt, il n'entrave plus les créatures avalées qui peuvent s'extirper de la carcasse en dépensant 6 mètres de déplacement. Elles en sortent à terre.





Xorn

Étranges créatures originaires du plan élémentaire de la terre, les xorns perçoivent l'odeur des gemmes et des métaux précieux et creusent la roche et la terre pour atteindre ces trésors et les dévorer. Sur le plan matériel, ils doivent parcourir de grandes distances à travers l'Ombreterre pour s'alimenter et se montrent agressifs envers les mineurs et les chasseurs de trésors quand les minéraux précieux dont ils se nourrissent se font rares.

Le corps large et d'un poids anormal ainsi que la puissante gueule placée au sommet de la tête du xorn trahissent ses origines artificielles. Il possède trois longs bras terminés par des serres aiguisées et trois grands yeux aux paupières de pierre qui lui permettent de voir dans toutes les directions à la fois.

Des élémentaires voyageurs. Le xorn étant doté du pouvoir de la terre élémentaire, il traverse la terre et la roche aussi facilement que les poissons nagent dans l'eau. Il ne déplace pas ces éléments quand il les traverse, il fusionne avec eux et coule au travers sans laisser de tunnel, de trou ou d'autre marque de son passage.

Un xorn préfère rester sur son plan d'origine où il trouve facilement son content de gemmes et de métaux précieux. Quand un xorn se retrouve sur le plan matériel, par hasard ou par curiosité, il cherche à manger et à rentrer chez lui.

Des mendiants et des voleurs. Les xorns parcourent les profondeurs de la terre en quête de métaux rares et de pierres précieuses. Comme ils sont incapables de digérer la nourriture organique, ils ignorent souvent la majorité des autres créatures, cependant, ils perçoivent l'odeur des métaux et des gemmes et sont donc souvent attirés par les aventuriers qui transportent des pièces et des pierres précieuses. Comme le xorn n'a rien de maléfique, il quémande et marchande dans l'espoir de convaincre les propriétaires de ces trésors de s'en séparer, en échange d'informations glanées au cours de ses voyages par exemple. Si les aventuriers ignorent ses requêtes, il peut se montrer menaçant, voire recourir à la force s'il est affamé ou mis en colère.

Xorn

Élémentaire de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 73 (7d8 + 42)
Vitesse 6 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +6
Résistance aux dégâts perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas issues d'armes en adamantium
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langue terreux
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le xorn est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.

Perception des trésors. Le xorn peut localiser à l'odeur les pierres et les métaux précieux, tels que les pièces de monnaie et les gemmes, sur une distance maximale de 18 mètres.

Traverser la terre. Le xorn peut creuser à travers la terre et la pierre non travaillées et non magiques. Quand il se déplace de cette façon, il ne laisse ni trace ni tunnel derrière lui.

Actions

Attaques multiples. Le xorn effectue trois attaques de griffe et une attaque de morsure.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (3d6+3) dégâts perforants.



Yeti

Créature monstrueuse de Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (−1)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue yeti
Dangerosité 3 (700 PX)

Camouflage dans la neige. Le yeti est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués en terrain enneigé.

Odorat aiguisé. Le yeti est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Peur du feu. Si le yeti subit des dégâts de feu, il est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de ses tests de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le yeti peut utiliser son attaque de regard glaçant et faire deux attaques de griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de froid.

Regard glaçant. Le yeti vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Si elle peut voir le yeti, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 contre cette magie, sans quoi elle reçoit 10 (3d6) dégâts de froid et reste paralysée pendant 1 minute, à moins qu'elle ne soit immunisée contre le froid. La cible peut refaire ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet dès qu'elle le réussit. Si elle réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre le regard glaçant de tous les yetis (mais pas des abominables yetis) pendant 1 heure.



Yeti

Porté par le vent, le cri du yeti résonne entre les montagnes isolées et sème la terreur dans le cœur des rares mineurs et bergers qui vivent là. Cette immense créature rôde sur les pics montagneux, dans une chasse sans fin pour se nourrir. Grâce à sa fourrure d'un blanc de neige, elle se déplace comme un fantôme dans le paysage gelé. Ses yeux simiesques glacés sont capables de geler sa proie sur place.

De redoutables chasseurs. Les habitants des pics se déplacent en groupe, toujours armés, car ils savent bien que les yetis sentent la chair des vivants à des kilomètres à la ronde. Quand le yeti a repéré une proie, il se précipite au travers des étendues de neige et de roche pour s'emparer de son repas en hurlant d'excitation. Même quand souffle le blizzard, même à travers le froid et la neige, le yeti repère l'odeur de ses proies.

Les yetis chassent en solitaires ou en petites unités familiales. Quand une créature fuit un yeti ou engage le combat, d'autres yetis peuvent capter l'odeur du sang et arriver. Ces créatures étant très territoriales, elles se battent pour le festin et les perdants sont également dévorés dans un concert de hurlements euphoriques.

Des cris terrifiants. Les hurlements du yeti dévalent les pentes des montagnes sur les ailes d'un vent glacé avant une avalanche, un blizzard ou une baisse de température mortelle. Certains habitants des pics pensent que ce sont les voix des êtres chers emportés par une avalanche ou perdus dans le blizzard qui résonnent dans ces plaintes et leur annoncent de mauvais présages. Les gens plus pragmatiques affirment que le hurlement du yeti est un rappel : malgré les grandes réussites de la civilisation, les gens civilisés ne sont que des proies une fois dans le royaume de la nature indomptée.

Des pillards brutaux. Quand il y a abondance de troupeaux dans les montagnes, les yetis se tiennent à l'écart des communautés humanoïdes, mais poussés par la faim, ils les attaquent par vague, enfonçant les portes et les palissades qui les intimidaient auparavant et dévorant toutes les créatures qu'ils trouvent à l'intérieur.

Les habitants les plus fourbes des montagnes utilisent parfois les yetis comme armes involontaires. Un seigneur de guerre peut déposer des cadavres de chèvre ou de mouton dans le camp de son ennemi pour attirer des yetis qui sèment le chaos et éclaircissent les rangs adverses avant la bataille. Les chefs de clans de montagne désireux d'étendre leur territoire chassent le gibier à l'excès afin de réduire les ressources alimentaires des yetis et de les pousser à attaquer des communautés humanoïdes faciles à annexer par la suite.

Les yetis abominables. Un yeti abominable est plus imposant qu'un yeti ordinaire, trois fois plus grand qu'un humain. Il vit et chasse généralement seul, bien qu'un couple puisse rester uni le temps d'élever les petits. Ces immenses yetis sont particulièrement féroces et territoriaux. Ils attaquent et dévorent toutes les créatures à sang chaud qu'ils rencontrent et abandonnent leurs os dans la neige et le froid.

Yeti abominable

Créature monstrueuse de Très Grande taille, Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 137 (11d12 + 66)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (−1)	13 (+1)	9 (−1)

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langue yeti
Dangerosité 9 (5000 PX)

Camouflage dans la neige. Le yeti est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués en terrain enneigé.

Odorat aiguisé. Le yeti est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Peur du feu. Si le yeti subit des dégâts de feu, il est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de ses tests de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le yeti peut utiliser son attaque de regard glaçant et faire deux attaques de griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6+7) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de froid.

Regard glaçant. Le yeti vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Si elle peut voir le yeti, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 contre cette magie, sans quoi elle reçoit 21 (6d6) dégâts de froid et reste paralysée pendant 1 minute, à moins qu'elle ne soit immunisée contre le froid. La cible peut refaire ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet dès qu'elle le réussit. Si elle réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet se termine pour elle, elle est immunisée contre le regard glaçant de ce yeti pendant 1 heure.

Souffle glacial (Recharge 6). Le yeti exhale un cône d'air glacé de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Celles qui échouent subissent 45 (10d8) dégâts de froid, les autres la moitié seulement.

Yuan-ti

Les yuan-tis sont des créatures ophidiennes dénuées de la moindre once de compassion. Au cœur de temples isolés dans la jungle, les marais ou le désert, ils ourdissent de sinistres complots pour supplanter et dominer toutes les autres races et devenir des dieux.

Une humanité reniée. Les yuan-tis étaient autrefois des humains appartenant à une civilisation qui prospérait à l'aube des temps et honorait des serpents en tant qu'animaux totems. Ils vénéraient la flexibilité sinueuse des serpents, leur attitude calme et calculée et leur vitesse de frappe mortelle. Leur philosophie très avancée enseignait comment se détacher de ses émotions et comment se concentrer sur des pensées claires.

La culture yuan-tie comptait au nombre des plus riches du monde mortel. Leurs guerriers étaient légendaires, leurs empires toujours en expansion. Les temples yuan-tis se dressaient au cœur d'antiques métropoles, toujours plus haut en hommage aux dieux qu'ils désiraient tant émuler. Avec le temps, les dieux serpents ont fini par entendre les prières des yuan-tis et leur réponse est parvenue depuis les ténèbres, dans un murmure sifflant leur expliquant ce qu'ils devaient faire. La religion yuan-tie a pris un tour de plus en plus fanatique, les différents cultes se consacrant à la vénération des dieux serpents en imitant leurs coutumes et en se livrant au cannibalisme et aux sacrifices humains. À force d'user d'une ignoble sorcellerie, les yuan-tis se sont reproduits avec des serpents, sacrifiant leur humanité pour devenir comme les dieux serpents qu'ils adoraient, aussi bien dans leur physique qu'au niveau de leurs pensées et de leurs émotions.

Les dieux serpents d'empires déchus. Les yuan-tis ont considéré leur transformation physique comme un instant de transcendance pour leur race, comme une transition leur permettant d'abandonner leur frêle humanité comme une peau morte. Les individus qui ne se sont pas transformés sont devenus des esclaves et de la nourriture pour les élus des dieux serpents. Les empires des yuan-tis se sont alors mis à péricliter ou sont tombés sous les coups de ceux qui luttaient contre le cannibalisme et l'esclavage. Les hommes-serpents sont alors restés seuls dans les ruines de leurs grandes capitales, loin des autres races.

Un cœur glacé. Les émotions humaines sont un concept étranger à la plupart des yuan-tis qui considèrent seulement les émotions comme une faiblesse à exploiter. Un yuan-ti porte un regard si pragmatique sur le monde et sur sa propre vie qu'il est presque impossible de le manipuler, de l'influencer ou de le contrôler, à moins de recourir à la magie, tandis que lui s'efforce de contrôler les autres créatures en maniant la terreur, le plaisir et l'admiration.

Les yuan-tis savent qu'ils ne pourront pas plier longtemps le monde qu'ils cherchent à conquérir par la force brute et que nombre de gens refuseront de les servir, c'est pourquoi ils commencent par influencer d'autres créatures en leur promettant pouvoir et richesses. Et il y a toujours une société humanoïde pour commettre l'erreur fatale de faire confiance aux yuan-tis, pour oublier qu'un yuan-ti qui se comporte avec honneur ou apporte son aide en période de trouble agit ainsi seulement parce que cela fait partie d'un plan à grande échelle.

Les chefs yuan-tis sont des tacticiens rusés et impitoyables qui n'hésitent pas à sacrifier des yuan-tis de moindre importance si une victoire potentielle le justifie. Ils n'ont aucune notion de combat à la loyale et n'hésitent pas à tendre des embuscades pour frapper les premiers.

Une vénération contrefaite. La vie des yuan-tis s'articule autour des temples, pourtant ils n'éprouvent aucun amour pour leurs dieux, ils considèrent juste le culte comme un moyen d'atteindre le pouvoir. Ils pensent qu'un individu qui amasse assez de pouvoir peut dévorer et remplacer l'un des dieux en place. Un yuan-ti cherche à s'élever et il est prêt à commettre les pires atrocités pour y parvenir.





« Les yuan-tis ont rejeté leur humanité il y a bien longtemps, et leur santé mentale avec. »
—Extrait des *Maîtres de la Cité interdite* de Codo Vidak

Abomination yuan-tie

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Discrétion +6, Perception +5
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues abyssal, commun, draconique
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Incantation innée (sous forme d'abomination uniquement). Le yuan-ti utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts : 15). Il peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans dépenser de composantes matérielles.

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour : *suggestion*
1/jour : *peur*

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en serpent de Grande taille ou pour reprendre son apparence normale. Son profil ne change pas quelle que soit la forme qu'il revêt. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas avec lui et il ne change pas de forme à sa mort.

Résistance à la magie. Le yuan-ti est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples (sous forme d'abomination uniquement). Le yuan-ti peut effectuer deux attaques à distance ou trois attaques au corps à corps, mais ne peut utiliser sa morsure et l'attaque comprimer qu'une fois chacune.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants et la cible est empoignée (DD 14 pour se dégager). Tant que l'empoignade persiste, la cible est entravée et le yuan-ti ne peut pas en comprimer une nouvelle.

Cimeterre (sous forme d'abomination uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Arc long (sous forme d'abomination uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Abomination yuan-tie

Serpents monstrueux dotés d'un torse et de bras humanoïdes imposants, l'abomination yuan-tie représente la plus haute caste de la société des hommes-serpents car c'est elle qui se rapproche le plus de la race que les dieux serpents désiraient créer. Elle échafaude des complots tortueux et accomplit de sinistres rituels dans l'espoir de régner un jour sur le monde.

Yuan-ti malison

Le malison est un immonde mélange de caractéristiques humaines et ophidiennes. Il y a trois types de malisons connus et il en existe peut-être d'autres. Les malisons représentent la caste intermédiaire de la société yuan-tie et chassent avec des flèches qu'ils enduisent de leur propre venin. Ils utilisent leur pouvoir de suggestion pour obliger leurs ennemis à se rendre.



Yuan-ti malison

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 12
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Supercherie +5
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues abyssal, commun, draconique
Dangerosité 3 (700 PX)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en serpent de taille Moyenne ou pour reprendre son apparence normale. Son profil ne change pas quelle que soit la forme qu'il revêt. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas avec lui et il ne change pas de forme à sa mort.

Incantation innée (sous forme d'abomination uniquement). Le yuan-ti utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts : 13). Il peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans dépenser de composantes matérielles.

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour : *suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Type de malison. Le yuan-ti appartient à l'un des trois types suivants.

Type 1: corps humain et tête de serpent
Type 2: tête et corps humains avec des serpents en guise de bras
Type 3: tête et torse humain avec un corps de serpent sous la ceinture

Actions pour le type 1

Attaques multiples (sous forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti peut effectuer deux attaques à distance ou deux attaques au corps à corps, mais ne peut utiliser sa morsure qu'une seule fois.

Arc long (sous forme de yuan-ti uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Cimeterre (sous forme de yuan-ti uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions pour le type 2

Attaque multiple (sous forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti peut effectuer deux attaques de morsure en utilisant les serpents qui lui servent de bras.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions pour le type 3

Attaque multiple (sous forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti peut effectuer deux attaques à distance ou deux attaques au corps à corps, mais ne peut utiliser comprimer qu'une seule fois.

Cimeterre (sous forme de yuan-ti uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 13). Tant que l'empoignade persiste, la cible est entravée et le yuan-ti ne peut pas en comprimer une nouvelle.

Arc long (sous forme de yuan-ti uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Morsure (sous forme de serpent uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.



Les dieux serpents

Les yuan-tis vénèrent nombre de puissantes entités, dont les suivantes.

Dendar, le Serpent nocturne. Les fidèles de Dendar disent qu'à force de se nourrir des peurs et des cauchemars du monde, elle finira par le dévorer entièrement. Ils terrorisent donc les autres créatures à chaque fois qu'ils le peuvent, afin d'alimenter et d'attiser les peurs des humanoïdes pour nourrir le Serpent nocturne.

Merrshaulk, le Maître de la fosse. Merrshaulk est une divinité endormie depuis longtemps, chef du panthéon yuan-ti. Comme son culte a décliné, il s'est assoupi. Ses prêtres sont des abominations yuan-ties qui poursuivent la tradition consistant à lui offrir des sacrifices humains et à faire souffrir en son nom. Ils pensent qu'en accomplissant suffisamment d'actes de vilenie, ils réveilleront leur dieu et que celui-ci restaurera la gloire des yuan-tis.

Sseth, la Mort sifflante. Sseth s'est présenté aux yuan-tis de l'antiquité sous forme de yuan-ti ailé en prétendant être un avatar de Merrshaulk. Il s'est exprimé avec la voix de ce dernier en jurant d'enrayer le déclin des yuan-tis et de rebâtir leur empire. Nombre de fidèles de Merrshaulk se sont tournés vers lui, bien que certains le soupçonnent de longue date d'être un usurpateur qui a profité du sommeil de Merrshaulk pour devenir un dieu. Ils pensent même que Sseth a peut-être dévoré Merrshaulk et répond à présent aux prières de ses fidèles tandis que ses propres prêtres convertissent ou mangent les fidèles obstinés de ce dieu.

Yuan-ti sang-pur

Les sang-purs forment la caste inférieure de la société yuan-tie. Ils ressemblent fort à des humains, mais ne peuvent pas se faire passer pour tels si quelqu'un les observe de près, car ils ont toujours quelques caractéristiques ophidiennes qui les trahissent, comme des écailles sur la peau, des yeux de serpent, des dents pointues ou une langue fourchue. Ils se dissimulent donc sous des capes et des capuches pour s'infiltrer dans une société humaine civilisée et récupérer des informations, capturer des prisonniers à interroger et sacrifier ou marchander avec toute personne en possession de quelque chose susceptible de faire avancer leur myriade de complots.

Yuan-ti sang-pur

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 11
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3, Supercherie +6
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues abyssal, commun, draconique
Dangerosité 1 (200 PX)

Incantation innée. Le yuan-ti utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts : 12). Il peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans dépenser de composantes matérielles.

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour chacun: *bouffée de poison, suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le yuan-ti peut effectuer deux attaques au corps à corps.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Yugoloths

Les yugoloths sont des fiélons volages qui résident en Achéron, Géhenne, Hadès et Carcères. Ils se conduisent en mercenaires et sont connus pour leur loyauté fluctuante. Ils incarnent l'avarice et, avant de servir sous la bannière de quelqu'un, ils se posent la seule question qui hante leur esprit : qu'est-ce que j'ai à y gagner ?

Les enfants de la Géhenne. Les premiers yugoloths ont été créés par une sororité de guenaudes nocturnes en Géhenne. Ce serait Asmodée, le seigneur des Neuf Enfers, qui leur aurait confié cette mission, dans l'espoir de se doter d'une armée qui ne serait pas liée aux Neuf Enfers. Lors de la création de cette armée, les guenaudes ont fabriqué quatre ouvrages magiques dans lesquels elles ont noté le véritable nom de chaque yugoloth créé, sauf celui du général de la Géhenne. Ces tomes s'appellent les Livres gardiens. Comme le véritable nom d'un fiélon confère un grand pouvoir sur lui, les guenaudes utilisaient le livre pour s'assurer de leur loyauté, mais elles se sont aussi servies du livre pour capturer le véritable nom de certains fiélons avec qui elles avaient un différent. On dit qu'il renferme même le véritable nom de quelques seigneurs démoniaques et archidiables.

À force de jalousies mesquines et de querelles incessantes, la sororité s'est dissolue et les Livres gardiens ont été perdus ou volés lors des luttes de pouvoir qui s'en sont suivies. Depuis, les yugoloths ne sont plus soumis à quiconque et agissent librement, louant leurs services au plus offrant.

Des mercenaires fiélons. Un yugoloth invoqué demande beaucoup en échange de son temps et de sa loyauté. Quelle que soit sa promesse, il la brise facilement si une meilleure opportunité se présente à lui. Contrairement aux démons, ces fiélons sont ouverts au dialogue, mais contrairement aux diables, ils sont rarement fidèles à leur parole.

On trouve des yugoloths n'importe où, mais le coût d'entretien d'une armée de ces créatures dépasse de loin les moyens de tout seigneur de guerre du plan matériel.

Comme les yugoloths servent leurs propres intérêts avant tout, ils se disputent souvent entre eux. Une armée de yugoloths est mieux organisée qu'une bande de démons destructeurs, mais bien moins ordonnée qu'une légion de diables. S'ils ne sont pas placés sous les ordres d'un puissant chef pour les tenir en laisse, ils se battent simplement pour satisfaire leurs envies de violence et seulement tant que cela leur rapporte quelque chose.

De retour en Géhenne. Quand un yugoloth meurt, il se dissout en une flaque d'ichor et se reforme en parfaite santé dans la Morne Éternité de la Géhenne. On peut détruire une telle créature sur son plan d'origine uniquement, mais elle le sait et agit en fonction : quand un invocateur l'appelle sur un autre plan, elle se bat sans se préoccuper de sa propre sécurité alors qu'en Géhenne, elle est beaucoup plus encline à battre en retraite ou à demander grâce face à une mort imminente.

Quand un yugoloth est définitivement détruit, son nom disparaît du Livre gardien. S'il est créé à nouveau via un rituel impie exigeant le sacrifice de plusieurs âmes, son nom réapparaît dans le livre.

Les Livres gardiens. Quand les quatre copies des Livres gardiens ont disparu, Asmodée et les guenaudes nocturnes ont perdu le contrôle de leurs yugoloths. Chaque livre existe encore et dérive, de plan en plan, jusqu'à ce qu'un brave ou un inconscient le trouve. Un yugoloth invoqué à l'aide de son véritable nom, tel qu'il est inscrit dans un Livre gardien, est obligé de servir loyalement son invocateur, mais ces créatures détestent être ainsi asservies et n'hésitent pas à faire montre de leur déplaisir. Comme un enfant grognon, elles suivent les instructions à la lettre tout en cherchant la moindre occasion de les interpréter de travers.

Le général de la Géhenne. Quelque part dans les étendues soufrées de la Géhenne rôde un ultroloth si fort que nul ne conteste sa puissance : le général de la Géhenne. Nombre de yugoloths le cherchent afin de se mettre à son service, pensant que cela leur donnera pouvoir et prestige parmi les entités planaires de rang inférieur.

Quoi qu'il en soit, aucun fiélon ne trouve le général à moins que celui-ci ne le désire. Personne ne connaît son véritable nom et même le Livre gardien ne mentionne pas cette puissante entité irrémédiablement vouée au mal.

Arcanaloth

Les arcanaloths sont de sournoises créatures au corps humanoïde surmonté d'une tête de chacal capables de recourir à la magie pour revêtir une apparence pleinement humanoïde, afin de gagner la confiance des créatures avec lesquelles ils négocient, en substituant des sourires engageants à leurs habituels grognements de chacal.

Quelle que soit son apparence, l'arcanaloth est toujours bien apprêté et vêtu de belles robes. C'est un lanceur de sorts très intelligent avide de savoir et de pouvoir qui dirige des escadrons de yugoloths de rang inférieur et s'occupe des contrats, des archives et des comptes des fiélons de son espèce.

Les arcanaloths parlent toutes les langues et maîtrisent leur écriture, ce qui en fait des diplomates et des négociateurs rusés. S'il est bien payé, un arcanaloth peut négocier un traité ou une alliance avec beaucoup de finesse et de subtilité, tout comme il peut facilement transformer les négociations de paix les mieux engagées en déclaration de guerre s'il change de camp. En échange de son temps et de ses talents, il demande des informations, ainsi que de puissants objets magiques qu'il peut ensuite troquer contre d'autres informations.

Variante : convocation de yugoloth

Certains yugoloth disposent d'une option d'action leur permettant d'invoquer d'autres yugoloths.

Convocation de yugoloth (1/jour). Le yugoloth choisit la créature qu'il désire appeler et tente de la convoquer par magie.

- Un arcanaloth a 40% de chances d'invoquer un arcanaloth.
- Un mezzoloth a 30% de chances d'invoquer un mezzoloth.
- Un nycaloth a 50% de chances d'invoquer 1d4 mezzoloths ou un nycaloth.
- Un ultroloth a 50% de chances d'invoquer un 1d6 mezzoloths, 1d4 nycaloths ou un ultroloth.

Un yugoloth convoqué apparaît dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur et agit comme bon lui semble (à moins que son invocateur ne soit un ultroloth, auquel cas il se comporte comme un allié de cette créature). Il ne peut pas invoquer un yugoloth à son tour. Il reste une minute ou jusqu'à ce son invocateur meure ou bien qu'il dépense une action bonus pour le renvoyer.



Mezzoloth

Le plus gros de la population de yugoloths se compose de mezzoloths, des créatures insectoïdes de taille humaine couvertes d'épaisses plaques de chitine. Ils forment la piétaille des armées de yugoloths, leurs yeux rouges très écartés luisant alors qu'ils s'abattent sur leurs ennemis.

La violence et une récompense, voici les principales motivations des mezzoloths et tout être puissant qui leur propose l'une ou l'autre les fera facilement entrer à son service. Les quatre bras du mezzoloth sont dotés de griffes puissantes, mais il manie tout de même généralement un trident à deux mains. S'il est encerclé par ses ennemis, il exhale des vapeurs toxiques capables d'étouffer et de tuer des groupes entiers de créatures.

Nycaloth

Les nycaloths forment l'élite aérienne des yugoloths et ressemblent à des gargouilles particulièrement musculeuses. Ils survolent les combats, portés par leurs puissantes ailes de chauve-souris et déchirent la chair et les os de leurs ennemis avec une facilité déconcertante à l'aide des griffes acérées qui terminent leurs mains et leurs pieds. Ennemi de cauchemar, le nycaloth frappe soudainement, sans prévenir, avant de se téléporter au loin. Il profite de sa magie innée pour se rendre invisible ou créer des doubles illusoires de sa personne et duper ses ennemis.

Les nycaloths sont les plus loyaux des yugoloths. Quand ils rencontrent un maître maléfique qui les traite bien, il y a peu de chances qu'ils brisent l'accord passé avec lui, à moins d'être extrêmement bien payés pour.

Ultroloth

Les ultroloths dirigent les armées yugolothes de la guerre du Sang. Ces créatures ressemblent à de frêles humanoïdes à la peau grise et au crâne oblong. Leur visage est dépourvu de traits, il présente seulement deux yeux ovoïdes qui se changent parfois en puits de lumière scintillante capable de pétrifier les autres créatures et de les laisser chancelantes, sans défense.

Les utltroloths se battent souvent entre eux et complotent sans cesse pour développer leur propre puissance. Quand ils ne sont pas de service dans la guerre du Sang, ils mènent les forces yugolothes à travers les plans et jouent les seigneurs du crime ou les commandants de compagnies mercenaires maléfiques.

Réputés cruels, les ultroloths ordonnent à leurs sbires de combattre tandis qu'ils restent eux-mêmes à l'écart de la mêlée. Les yugoloths de rang inférieur savent bien quelle est leur place par rapport à ces fiélons et obéissent à leurs convocations sans demander le moindre payement en retour.



« La puissance. Nous en sommes tous avides, mais seuls quelques-uns d'entre nous la méritent. »
—Shemeshka le Maraudeur, arcanaloth de Sigil





Arcanaloth

Fiélon (yugoloth) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 104 (16d8 + 32)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Int +9, Sag +7, Cha +7
Compétences Arcanes +13, Perception +7, Perspicacité +9, Supercherie +9
Résistance contre les dégâts de froid, de feu, de foudre ; contondants, perforants et tranchants émanant d'attaques non magiques
Immunité contre les dégâts d'acide, de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 17
Langues toutes, télépathie 36 m
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme de l'arcanaloth sont de nature magique.

Incantation. L'arcanaloth est un lanceur de sorts de niveau 16 qui utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (DD des jets de sauvegarde : 17, +9 pour toucher avec un sort d'attaque). Il a préparé les sorts de magicien suivants.

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, prestidigitation, trait de feu*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, disque flottant de Tenser, identification*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, force fantasmagorique, image miroir, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, peur*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, porte dimensionnelle*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contacter un autre plan, immobiliser un monstre*
Niveau 6 (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs*
Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort*
Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable*

Incantation innée. L'arcanaloth utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts : 15). Il peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans dépenser de composantes matérielles.

À volonté : *invisibilité* (sur soi uniquement), *métal brûlant, modification d'apparence, projectile magique*

Résistance à la magie. L'arcanaloth est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts tranchants. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Si elle échoue, elle subit 10 (3d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Téléportation. L'arcanaloth se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, jusqu'à un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision et dans un rayon maximum de 18 mètres.

Mezzoloth

Fiélon (yugoloth) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (−2)	10 (+0)	11 (+0)

Compétence Perception +3
Résistance contre les dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants émanant d'attaques non magiques
Immunité contre les dégâts d'acide, de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision parfaite 18 m, vision nocturne 18 m, Perception passive 13
Langues abyssal, infernal, télépathie 18 m
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme d'un mezzoloth sont de nature magique.

Incantation innée. Le mezzoloth utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts : 11). Il peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans dépenser de composantes matérielles

2/jour chacun : *dissipation de la magie, ténèbres*
1/jour : *nuage mortel*

Résistance à la magie. Le mezzoloth est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le mezzoloth peut effectuer deux attaques : l'une avec son trident, l'autre avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts tranchants.

Trident. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants ou 8 (1d8+4) dégâts perforants si le fiélon manie l'arme à deux mains au corps à corps.

Téléportation. Le mezzoloth se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, jusqu'à un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision et dans un rayon maximum de 18 mètres.



Nycaloth

Fiélon (yugoloth) de Grande taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10 + 52)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Compétences Discrétion +4, Intimidation +6, Perception +4
Résistance contre les dégâts de froid, de feu, de foudre ; contondants, perforants et tranchants émanant d'attaques non magiques
Immunité contre les dégâts d'acide, de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision parfaite 18 m, vision nocturne 18 m, Perception passive 14
Langues abyssal, infernal, télépathie 18 m
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme d'un nycaloth sont de nature magique.

Incantation innée. Le nycaloth utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts : 11). Il peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans dépenser de composantes matérielles.

À volonté : *détection de la magie, dissipation de la magie, image miroir, invisibilité* (sur soi uniquement), *ténèbres*

Résistance à la magie. Le nycaloth est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le nycaloth peut effectuer deux attaques ou une seule avec une téléportation avant ou après.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, sans quoi elle subit 5 (2d4) dégâts tranchants au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure fiélone. Les dégâts que cause cette plaie augmentent de 5 (2d4) à chaque fois que le nycaloth touche la cible blessée avec cette attaque. N'importe quelle créature peut dépenser une action pour panser la plaie avec un test de Sagesse (Médecine) DD 13. La blessure se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (2d12+5) dégâts tranchants.

Téléportation. Le nycaloth se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, jusqu'à un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision et dans un rayon maximum de 18 mètres.

Ultroloth

Fiélon (yugoloth) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Compétences Discrétion +8, Intimidation +9, Perception +7
Résistance contre les dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants émanant d'attaques non magiques
Immunité contre les dégâts d'acide, de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, terrorisé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 17
Langues abyssal, infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 13 (10000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme d'un ultroloth sont de nature magique.

Incantation innée. L'ultroloth utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts : 17). Il peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans dépenser de composantes matérielles.

À volonté : *clairvoyance, détection de la magie, détection des pensées, dissipation de la magie, invisibilité* (sur soi uniquement), *modification d'apparence, suggestion, ténèbres*
3/jour chacun : *mur de feu, peur, porte dimensionnelle*
1/jour chacun : *suggestion de groupe, tempête de feu*

Résistance à la magie. L'ultroloth est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'ultroloth peut utiliser son regard hypnotisant et effectuer trois attaques de corps à corps.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si le fiélon manie son arme à deux mains.

Regard hypnotisant. Les yeux de l'ultroloth émettent une lueur opalescente alors qu'il vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Si sa cible le voit, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sans quoi elle succombe à la magie et se retrouve charmée jusqu'à la fin du prochain tour de l'ultroloth. Elle est étourdie tant qu'elle est charmée. Si elle a réussi son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le regard de cet ultroloth pendant les 24 heures qui suivent.

Téléportation. L'ultroloth se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, jusqu'à un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision et dans un rayon maximum de 18 mètres.



ZOMBIS

Un gémissement gargouillant s'élève quelque part dans les ténèbres. Une silhouette gauche apparaît, traînant sa jambe tordue alors qu'elle tend des bras boursouflés aux mains brisées. Le zombi s'avance ainsi, cherchant à tuer tous ceux qui ne sont pas assez rapides pour échapper à son étreinte.

Des serviteurs de l'ombre. Une sinistre magie nécromantique imprègne les restes des morts et les oblige à se relever sous forme de zombis prêts à exécuter les ordres de leur maître, sans crainte ni hésitation. Ils se déplacent d'un pas inégal et saccadé, vêtus des habits moisis qu'ils portaient lors de leur inhumation et dégagent une puanteur typique de la chair en décomposition.

La plupart des zombis se forment à partir de cadavres humains, mais la chair et les os des autres créatures autrefois vivantes peuvent tout aussi bien recevoir ce semblant de vie. La magie nécromantique, généralement en provenance d'un sort, anime le zombi, mais certains se relèvent de manière spontanée quand la magie noire sature les alentours. Une fois une créature changée en zombi, il est impossible de la ramener à la vie à moins d'user d'une puissante magie comme un sort de *résurrection*.

Le zombi ne conserve aucun souvenir de son ancienne vie, son esprit est vide de toute pensée et de toute imagination. S'il n'a pas reçu d'ordre, il se contente de rester sur place, à pourrir lentement, à moins qu'une créature ne passe à proximité et qu'il puisse essayer de la tuer. La magie qui anime le zombi le rend maléfique, s'il n'a pas d'instructions, il attaque toutes les créatures vivantes qu'il rencontre.

Une silhouette hideuse. L'apparence du zombi reste la même que de son vivant et présente toujours les blessures qui ont causé sa mort, cependant la magie qui crée ces ignobles créatures prend souvent du temps à se mettre en place, à tel point qu'un guerrier éviscéré sur un champ de bataille peut se relever après des jours passés à enfler au soleil. Le cadavre boueux d'un paysan peut ressortir de sa tombe infesté de vers et de larves. Un zombi peut s'échouer sur le rivage ou ressortir d'un marais, boursouflé et puant après des semaines dans l'eau.

Des soldats décérébrés. Un zombi suit l'itinéraire le plus direct jusqu'à son ennemi, car il est incapable de comprendre les concepts d'obstacle, de tactique ou de terrain dangereux. Il est tout à fait capable de tomber dans un torrent alors qu'il tente d'atteindre une créature située sur l'autre rive, se débattant pour gagner la surface alors que le courant le projette contre les rochers et le détruit. Il peut aussi enjamber une fenêtre et se laisser tomber pour rejoindre un adversaire situé en contrebas. Un zombi traverse sans hésitation des flammes rugissantes, des bassins d'acide et des terrains jonchés de chausse-trappes.

Un zombi est capable de suivre des ordres basiques et de différencier ses alliés de ses ennemis, mais ses capacités de raisonnement sont très limitées et lui permettent seulement de se diriger d'un pas traînant dans la direction qu'on lui indique en martelant tous les ennemis sur son passage. Un zombi armé se sert de son arme, mais il ne pensera pas à ramasser une arme ou un outil à terre, à moins qu'on ne le lui ordonne.

De nature morte-vivante. Un zombi n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir.

Zombi

Ogre zombi

Zombi tyrannœil

« Après la mort de Beek, on a lancé un sort d'animation des morts sur son cadavre. Au début c'était marrant, mais le zombi s'est mis à puer sévère alors on l'a arrosé d'huile et on lui a foutu le feu. Beek serait mort de rire s'il avait vu ça. »

—Fonkin Hoodypeak, à propos de l'amitié





Zombi

Mort-vivant de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Jet de sauvegarde Sag +0
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant, mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts ne soient de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts contondants.

Zombi ogre

Mort-vivant de Grande taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 8
Points de vie 85 (9d10 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (−2)	18 (+4)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Jet de sauvegarde Sag +0
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le commun et le géant mais ne peut pas parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts ne soient de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants.

Zombi tyrannœil

Mort-vivant de Grande taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 0 m, vol 6 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Jet de sauvegarde Sag +2
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états à terre, empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend le commun des profondeurs et le profond, mais ne peut pas parler
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts ne soient de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (4d6) dégâts perforants.

Rayon oculaire. Le zombi utilise un rayon oculaire magique aléatoire sur une cible située dans son champ de vision et dans un rayon de 18 mètres.

1. *Rayon de paralysie.* La créature visée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. La cible peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Elle met fin à l'effet dès qu'elle réussit.
2. *Rayon de terreur.* La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi elle est terrorisée pendant 1 minute. La cible peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Elle met fin à l'effet dès qu'elle réussit.
3. *Rayon de nécrose.* La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Si elle échoue, elle subit 36 (8d8) dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit.
4. *Rayon de désintégration.* Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, sans quoi elle subit 45 (10d8) dégâts de force. Si les dégâts réduisent à 0 les points de vie de la créature, son corps est désintégré, transformé en un tas de fine poussière grise.

Si la cible est un objet non magique ou une création de force magique de Grande taille ou plus petite, il est désintégré sans jet de sauvegarde. Si la cible est un objet non magique ou une création de force magique de Très Grande taille ou plus grande, ce rayon désintègre un cube de 3 mètres d'arête au sein de cet objet.

Annexe A : Créatures diverses

Cette annexe contient des profils d'animaux, de vermines et autres créatures diverses et variées. Ces profils sont triés dans l'ordre alphabétique par désignation des créatures.

Aigle

Bête de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Vue aiguisée. L'aigle est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Aigle géant

Bête de Grande taille, Neutre Bonne

Classe d'armure 13
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues aigle géant, comprend le commun et l'aérien, mais ne peut pas les parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Vue aiguisée. L'aigle est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. L'aigle effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

L'aigle géant est une noble créature qui parle sa propre langue et comprend le commun. Un couple d'aigles géants s'occupe le plus souvent d'un nid contenant un maximum de quatre œufs ou aiglons (traitez ces aiglons comme des aigles normaux).



Aigle géant

Araignée

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4 − 1)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Compétence Discrétion +4
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 9 pour ne pas subir 2 (1d4) dégâts de poison.

Les autres animaux

Un livre de la taille du présent ouvrage ne peut pas contenir le profil de tous les animaux qui peuplent votre monde de D&D, mais vous pouvez utiliser l'un de ceux donnés ici pour représenter une autre bête. Par exemple, vous pouvez vous servir du profil de la panthère pour représenter un jaguar, de celui de la chèvre géante pour représenter un buffle ou encore de celui d'un faucon pour représenter une buse.

Araignée de phase

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d10 + 5)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Compétence Discrétion +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

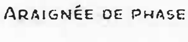
Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds,la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Saut éthéré. Par une action bonus, l'araignée peut passer dans le plan éthéré depuis le plan matériel ou vice versa.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Si elle échoue, elle subit 18 (4d8) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

L'**araignée de phase** possède un pouvoir magique lui permettant de sauter dans ou hors du plan éthéré. Elle semble surgir de nulle part et disparaît aussitôt après avoir attaqué. Le fait qu'elle puisse se déplacer dans le plan éthéré avant de revenir sur le plan matériel peut faire penser à de la téléportation.


Araignée de phase



Araignée géante

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Compétence Discrétion +7
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut gravir des surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 9 (2d8) dégâts de poison si elle échoue, la moitié seulement si elle réussit. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

Toile d'araignée (Recharge 5–6). *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature. *Touché :* la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un test de Force DD 12 et se libère en cas de réussite. L'effet prend fin également si la toile est attaquée et détruite (CA 10 ; 5 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques).

Pour piéger ses proies, l'**araignée géante** tisse des toiles élaborées ou projette des filaments de toile collants depuis son abdomen. On trouve généralement les araignées géantes sous terre où elles installent leurs repaires dans les hauteurs des grottes ou dans de sombres crevasses remplies de toiles. Ces antres sont souvent ornés de cocons de toile contenant leurs précédentes victimes.

Araignée-loup géante

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Compétences Discrétion +7, Perception +3
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut gravir des surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 7 (2d6) dégâts de poison si elle échoue, la moitié seulement si elle réussit. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

Plus petites que les araignées géantes, les **araignées-loups géantes** chassent leurs proies en terrain découvert ou se cachent dans des terriers, des fissures ou des cavités dissimulées sous des débris.

Arbre éveillé

Plante de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d12 + 14)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts contondants, perforants
Sens Perception passive 10
Langue une langue connue de son créateur
Dangerosité 2 (450 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que l'arbuste reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un arbre ordinaire.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6+4) dégâts contondants.

Un **arbre éveillé** est un arbre ordinaire doté d'une conscience et de la capacité à se mouvoir grâce au sort *éveil* ou à une magie similaire.

Arbuste éveillé

Plante de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 9
Points de vie 10 (3d6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (–4)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (–2)

Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts perforants
Sens Perception passive 10
Langue une langue connue de son créateur
Dangerosité 0 (10 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que l'arbuste reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un arbrisseau ordinaire.

Actions

Ratissage. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 (1d4–1) dégâts tranchants.

Un **arbuste éveillé** est un arbrisseau ordinaire doté d'une conscience et de la capacité à se mouvoir grâce au sort *éveil* ou à une magie similaire.

Babouin

Bête de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Tactique de groupe. Le babouin est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du babouin, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 (1d4–1) dégâts perforants.



Araignée géante

Bec de hache

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts tranchants.

Le **bec de hache** est un grand oiseau incapable de voler doté de pattes puissantes et d'un bec cunéiforme épais. Il a mauvais caractère et a tendance à agresser toutes les créatures inhabituelles approchant de trop près.

Belette

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	3 (−4)

Compétences Discrétion +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. La belette est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Belette géante

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	5 (−3)

Compétences Discrétion +5, Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. La belette est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Blaireau

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 3 (1d4 + 1)
Vitesse 6 m, fouissement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le blaireau est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Blaireau géant

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Odorat aiguisé. Le blaireau est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le blaireau effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Chacal

Bête de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (–1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le chacal est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le chacal est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du chacal, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 (1d4–1) dégâts perforants.

Chameau

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 9
Points de vie 15 (2d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (–1)	14 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Sens Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Chat

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le chat est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Chauve-souris

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (–4)	15 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Écholocalisation. La chauve-souris ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant.

Chauve-souris géante

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 22 (4d10)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Écholocalisation. La chauve-souris ne peut plus utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Cheval de guerre

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Charge écrasante. Si le cheval se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de sabots lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14, sans quoi elle se retrouve à terre. Si la cible est à terre, le cheval peut effectuer contre elle une attaque de sabots par une action bonus.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Cheval de selle

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts contondants.



Variante : caparaçon de cheval de guerre

Un cheval de guerre revêtu d'un caparaçon dispose d'une CA basée sur le type de barde dont il est équipé (voir Le Manuel des joueurs pour plus d'informations sur la barde). La CA du cheval comprend son modificateur de Dextérité quand celui-ci s'applique. La barde ne modifie pas l'indice de dangerosité du cheval.

CA	Barde	CA	Barde
12	Cuir	16	Cotte de mailles
13	Cuir clouté	17	Clibanion
14	Broigne	18	Harnois
15	Armure d'écailles		

Cheval de trait

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts contondants.

Chèvre

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Charge. Si la chèvre se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, cette cible subit 2 (1d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas être jetée à terre.

Pied sûr. La chèvre est avantagée lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués contre les effets susceptibles de la jeter à terre.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts contondants.

Chèvre géante

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Charge. Si la chèvre se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, cette cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Pied sûr. La chèvre est avantagée lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués contre les effets susceptibles de la jeter à terre.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts contondants.

Chevreuil

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Sens Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants.

Chien du trépas

Créature monstrueuse de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 12
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Bicéphale. Le chien est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets de sauvegarde contre les états assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé, étourdi et inconscient.

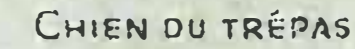
Actions

Attaques multiples. Le chien effectue deux attaques de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre la maladie pour ne pas être empoisonnée jusqu'à ce que cette maladie soit guérie. Toutes les 24 heures par la suite, la créature doit retenter le jet de sauvegarde et réduire de 5 (1d10) son total maximum de points de vie en cas d'échec. Cette réduction persiste jusqu'à guérison de la maladie. La créature meurt si la maladie réduit à 0 son total maximum de points de vie.

Le **chien du trépas** est un horrible molosse à deux têtes qui rôde dans les plaines et les déserts. La haine brûle dans son cœur et son appétit pour la chair humanoïde le pousse à agresser voyageurs comme explorateurs. La salive du chien du trépas est porteuse d'une infecte maladie provoquant le lent pourrissement des chairs qui se détachent peu à peu des os.





Chien du trépas

Chien esquiveur

Fée de taille Moyenne, Loyale Bonne

Classe d'armure 13
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues chien esquiveur, comprend le sylvestre, mais ne peut pas le parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le chien est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Téléportation (Recharge 4–6). Le chien se téléporte par magie, avec tous les objets qu'il porte ou transporte, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 12 mètres. Le chien peut effectuer une attaque de morsure avant ou après s'être téléporté.

Le **chien esquiveur** doit son nom de sa capacité à disparaître et réapparaître en un clin d'œil, un don qu'il utilise pour renforcer ses attaques et éviter les coups. Les chiens esquiveurs haïssent depuis toujours les bêtes éclipsantes qu'ils attaquent à vue.

Chien esquiveur



Chouette

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (–4)	13 (+1)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Compétences Perception +3, Discrétion +3
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Ouïe et vue aiguisées. La chouette est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand elle passe hors de portée de l'allonge d'un ennemi.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Chouette géante

Bête de Grande taille, Neutre

Classe d'armure 12
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues chouette géante, comprend le commun, l'elfique et le sylvestre, mais ne peut pas les parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Ouïe et vue aiguisées. La chouette est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand elle passe hors de portée de l'allonge d'un ennemi.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d6+1) dégâts tranchants.

Les **chouettes géantes** se lient souvent d'amitié avec les fées et autres créatures sylvestres. Elles protègent leurs royaumes forestiers.



Corbeau

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Imitation. Le corbeau peut imiter des sons simples déjà entendus, comme une personne qui murmure, un enfant qui pleure ou les pépiements d'un animal. Une créature qui entend ces sons reconnaît leur vraie nature en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Crabe

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (–4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Compétence Discrétion +2
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Amphibie. Le crabe peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât contondant.

Crabe géant

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Compétence Discrétion +4
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Amphibie. Le crabe peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 11). Le crabe a deux pinces dont chacune ne peut empoigner qu'une seule cible.

Crapaud géant

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 39 (6d10 + 6)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Amphibie. Le crapaud peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Saut sans élan. Le crapaud saute sur une longueur maximale de 6 mètres et une hauteur maximale de 3 mètres, avec ou sans élan préalable.

Actions

Engloutir. Le crapaud effectue une attaque de morsure contre une cible de taille Moyenne ou plus petite qu'il empoigne. Si l'attaque touche, la cible est engloutie et l'empoignade prend fin. La cible engloutie est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du crapaud et elle subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du crapaud.

Si le crapaud meurt, une créature engloutie n'est plus entravée à cause de lui et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 1,50 mètre de déplacement ; elle en sort à terre.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de poison et la cible est empoignée (évasion DD 13). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et le crapaud ne peut pas mordre une autre cible.

Crocodile

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Compétence Discrétion +2
Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Retenir son souffle. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 12). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

Crocodile géant

Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 85 (9d12 + 27)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Compétence Discrétion +5
Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Retenir son souffle. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 30 minutes.

Actions

Attaques multiples. Le crocodile effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10+5) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 16). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible non empoignée par le crocodile. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être jetée au sol.

Élan

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Charge. Si l'élan se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, cette cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible à terre. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts contondants.

Élan géant

Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d12 + 10)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (−2)	14 (+2)	10 (+0)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues élan géant, comprend le commun, l'elfique et le sylvestre, mais ne peut pas les parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Charge. Si l'élan se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, cette cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible à terre. *Touché :* 22 (4d8+4) dégâts contondants.

Le majestueux **élan géant** est si rare que son apparition est souvent considérée comme le présage d'un évènement important, tel que la naissance d'un roi. Des légendes parlent de dieux qui prennent l'aspect d'élans géants lors de leurs passages sur le plan matériel. D'ailleurs, dans de nombreuses cultures, on estime que la chasse de ces créatures attise la colère divine.

Éléphant

Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 76 (8d12 + 24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Charge écrasante. Si l'éléphant se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de défense lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'éléphant peut effectuer contre elle une attaque de piétinement par une action bonus.

Actions

Coup de défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8+6) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 22 (3d10+6) dégâts contondants.



Épaulard
Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d12 + 12)
Vitesse 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +3
Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Écholocalisation. L'épaulard ne peut plus utiliser sa vision aveugle s'il est assourdi.

Ouïe aiguisée. L'épaulard est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Retenir son souffle. L'épaulard peut retenir son souffle pendant 30 minutes.

Actions
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (5d6+4) dégâts perforants.

Faucon
Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4 − 1)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	14 (+2)	6 (−2)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Vue aiguisée. Le faucon est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions
Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Faucon de sang
Bête de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Tactique de groupe. Le faucon est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du faucon se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Vue aiguisée. Le faucon est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Tirant son nom de son plumage cramoisi et de sa nature agressive, le **faucon de sang** attaque bravement la presque totalité des animaux en leur donnant des coups de son bec en forme de dague. Les faucons de sang volent en nombre important et attaquent en groupe pour tuer leurs proies.

Grand singe
Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions
Attaques multiples. Le grand singe effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 7,50/15 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants.

Grenouille

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (–5)	13 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Compétences Discrétion +3, Perception +1
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 0 (0 PX)

Amphibie. La grenouille peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Saut sans élan. La grenouille saute une longueur maximale de 3 mètres et une hauteur maximale de 1,50 mètre, avec ou sans élan préalable.

Une **grenouille** ne peut pas attaquer de manière efficace. Elle se nourrit de petits insectes et vit le plus souvent près des points d'eau, dans les arbres ou dans les zones souterraines. Le profil de la grenouille peut également servir à représenter un **crapaud**.

Grenouille géante

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Compétences Perception +2, Discrétion +3
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Amphibie. La grenouille peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Saut sans élan. La grenouille saute une longueur maximale de 6 mètres et une hauteur maximale de 3 mètres, avec ou sans élan préalable.

Actions

Engloutir. La grenouille effectue une attaque de morsure contre une cible de Petite taille ou plus petite qu'elle empoigne. Si l'attaque touche, la cible est engloutie et l'empoignade prend fin. La cible engloutie est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur de la grenouille et elle subit 5 (2d4) dégâts d'acide au début de chacun des tours de la grenouille.

Si la grenouille meurt, une créature engloutie n'est plus entravée à cause d'elle et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 1,50 mètre de déplacement ; elle en sort à terre.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 11). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et la grenouille ne peut pas mordre une autre cible.

Guêpe géante

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 10 (3d6) dégâts de poison si elle échoue, la moitié seulement si elle réussit. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

Hippocampe

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 0 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (–5)	12 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 0 (0 PX)

Respiration aquatique. L'hippocampe peut respirer uniquement sous l'eau.

Hippocampe géant

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d10)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Charge. Si l'hippocampe se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, cette cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Respiration aquatique. L'hippocampe peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts contondants.

Comme leurs semblables plus petits, les **hippocampes géants** sont des poissons farouches et colorés dotés d'un corps allongé et d'une queue en boucle. Les elfes aquatiques les dressent pour en faire des montures.

Hyène

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Tactique de groupe. La hyène est avantagée lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés de la hyène, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'elle attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Hyène géante

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)



Hyènes

Déchaînée. Quand la hyène réduit les points de vie d'une créature à 0 suite à une attaque au corps à corps lors de son tour, elle peut effectuer une action bonus pour se déplacer sur une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants.

Lézard

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Lézard géant

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Le **lézard géant** peut faire office de monture ou d'animal de trait. Ce sont également des animaux de compagnie pour les hommes-lézards. Les elfes noirs, les duergars et d'autres habitants de l'Ombreterre utilisent les spécimens géants qui vivent sous terre comme montures et bêtes de somme.

Variante : traits des lézards géants

Certains lézards géants possèdent l'un des traits suivants ou les deux.

Retenir son souffle. Le lézard peut retenir son souffle pendant 15 minutes. (Un lézard disposant de ce trait possède également une vitesse de nage de 9 mères.)

Pattes d'araignée. Le lézard gravit des surfaces difficiles et se déplace au plafond la tête en bas sans avoir besoin de faire de test de caractéristique.

Lion

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Bond agressif. Si le lion se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Odorat aiguisé. Le lion est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Saut avec élan. Le lion peut sauter une longueur maximale de 7,50 mètres s'il prend un élan de 3 mètres.

Tactique de groupe. Le lion est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du lion se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Loup

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le loup est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Loup arctique

Créature monstrueuse de Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +3, Perception +5
Immunité contre les dégâts de froid
Sens Perception passive 15
Langues commun, géant, loup arctique
Dangerosité 3 (700 PX)

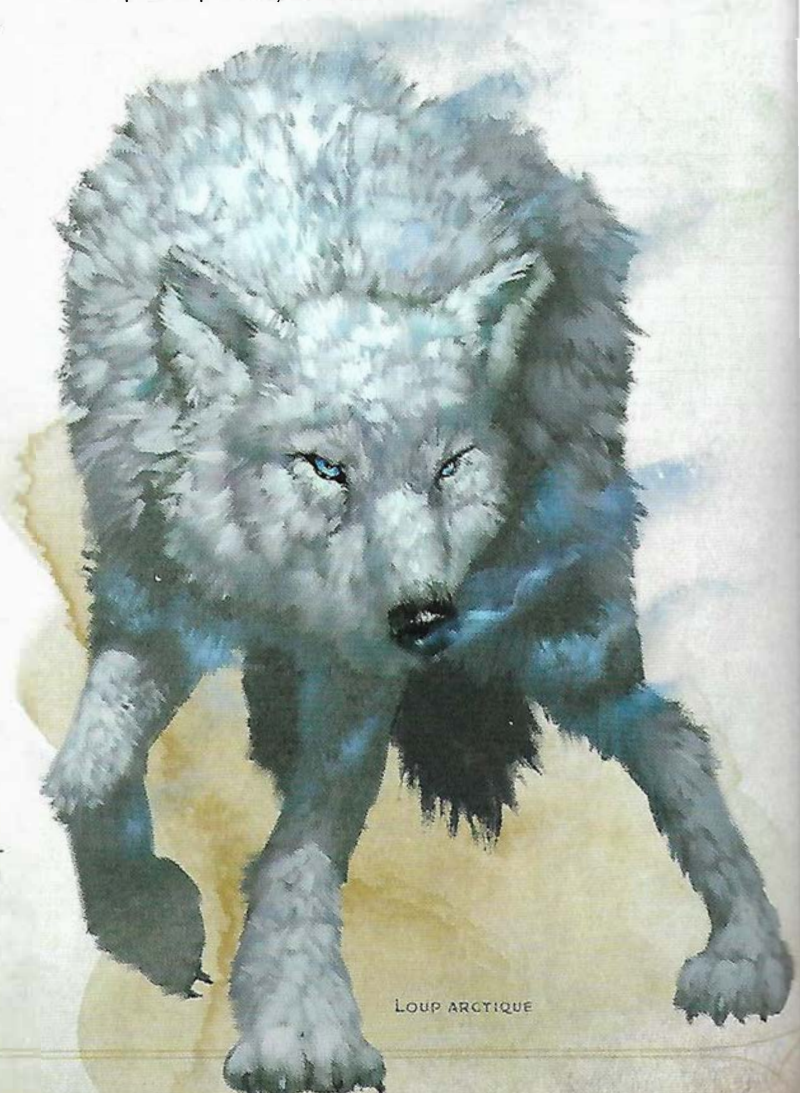
Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Camouflage dans la neige. Le loup est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements enneigés.

Tactique de groupe. Le loup est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre.



Loup arctique

Souffle glacial (Recharge 5–6). Le loup souffle une bourrasque d'air glacé sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ; elles subissent 18 (4d8) dégâts de froid si elles échouent, la moitié seulement si elles réussissent.

Acclimaté aux environnements froids, le **loup arctique** est aussi gros qu'un loup sanguinaire, mais sa fourrure est aussi blanche que la neige et ses yeux sont bleu clair. Les géants du givre font de ces créatures malfaisantes leurs gardes et leurs compagnons de chasse. Ils exploitent le redoutable souffle de ces loups pour abattre leurs ennemis. Les loups arctiques communiquent entre eux en grognant et en aboyant, mais ils maîtrisent aussi assez de mots en commun et en géant pour mener une conversation basique.

Loup sanguinaire

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 37 (5d10 + 10)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le loup est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Mammouth

Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (−1)	21 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Charge écrasante. Si le mammouth se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de défense lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'éléphant peut effectuer contre elle une attaque de piétinement par une action bonus.

Actions

Coup de défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 25 (4d8+7) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 29 (4d10+7) dégâts contondants.

Le **mammouth** est une créature éléphantesque dotée d'une épaisse fourrure et de longues défenses. Plus trapu et féroce que les éléphants ordinaires, les mammouths vivent sous divers climats, du subarctique au subtropical.

Mastiff

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le mastiff est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Les **mastiffs** sont des chiens imposants appréciés des humanoïdes pour leur fidélité et leurs sens aiguisés. On peut les dresser pour en faire des chiens de garde, de chasse ou de guerre. Ils servent de montures aux halfelins et autres humanoïdes de Petite taille.



Mastiff

Mille-pattes géant

Bête de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas subir 10 (3d6) dégâts de poison. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

Mule

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Bête de somme. On considère la mule comme une créature de Grande taille pour déterminer sa capacité de charge.

Pied sûr. La mule est avantagée lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués contre les effets susceptibles de la jeter à terre.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts contondants.

Nuée d'insectes

Nuée de taille Moyenne composée de bêtes de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Variante : nuée d'insectes

Il existe plusieurs types d'insectes susceptibles de se rassembler en nuées et chacun possède les caractéristiques spéciales indiquées ci-dessous.

Nuée de scarabées. Une nuée de scarabées dispose d'une vitesse de fouissement de 1,50 mètre.

Nuée de mille-pattes. Si une créature tombe à 0 point de vie à cause d'une nuée de mille-pattes, elle est stable mais empoisonnée pendant une heure, même après avoir récupéré des points de vie. Elle est paralysée tant qu'elle est ainsi empoisonnée.

Nuée d'araignée. Une nuée d'araignée possède les traits supplémentaires suivants.

Pattes d'araignée. La nuée gravit des surfaces difficile et se déplace au plafond la tête en bas sans avoir besoin de faire de test de caractéristique.

Marche dans les toiles. La nuée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Nuée de guêpes. Une nuée de guêpes possède une vitesse au sol de 1,50 mètre, une vitesse en vol de 9 mètres et aucune vitesse d'escalade.

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un insecte de Très Petite taille. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 10 (4d4) dégâts perforants ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de chauves-souris

Nuée de taille Moyenne composée de bêtes de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Écholocalisation. La nuée ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour une chauve-souris de Très Petite taille. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Ouïe aiguisée. La nuée est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.



Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 5 (2d4) dégâts perforants ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de corbeaux

Nuée de taille Moyenne composée de bêtes de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 24 (7d8 – 7)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (–2)	14 (+2)	8 (–1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Compétence Perception +5
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié
Sens Perception passive 15
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un corbeau de Très Petite taille. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Actions

Becs. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

De la nature des nuées

Les nuées présentées ici n'ont rien d'une assemblée de petites créatures inoffensives ou ordinaires, elles se forment suite à une influence maléfique ou impie. Un vampire peut appeler des nuées de chauves-souris et de rats depuis les sombres recoins de la nuit tandis que la seule présence d'une momie auguste pousse des scarabées à sortir des profondeurs ensablées de sa tombe. Les guenaudes savent parfois comment retourner des nuées de corbeaux contre leurs ennemis tandis que des nuées de serpents venimeux suivent parfois les abominations yuan-ties. Même les druides sont incapables de charmer ces nuées dont l'agressivité frôle le surnaturel.

Nuée de piranhas

Nuée de taille Moyenne composée de bêtes de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 28 (8d8 – 8)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Frénésie sanguinaire. La nuée est avantagée lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un piranha de Très Petite taille. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Respiration aquatique. La nuée peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 14 (4d6) dégâts perforants ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de rats

Nuée de taille Moyenne composée de bêtes de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 24 (7d8 – 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un rat de Très Petite taille. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Odorat aiguisé. La nuée est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de serpents venimeux

Nuée de taille Moyenne composée de bêtes de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 14
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un serpent de Très Petite taille. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison si elle échoue, la moitié seulement si elle réussit.

Ours brun

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 34 (4d10 + 12)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Odorat aiguisé. L'ours est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Ours noir

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Odorat aiguisé. L'ours est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Ours polaire

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 12 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. L'ours est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8+5) dégâts perforants.

Variante : ours des cavernes

Certains ours se sont adaptés à la vie souterraine et se nourrissent de lichen et de poissons aveugles. Ces béhémoths appelés ours des cavernes ont mauvais caractère, un poil rêche et sombre et disposent de la vision dans le noir dans un rayon de 18 mètres. En dehors de cela, ils possèdent le même profil qu'un ours blanc.

Panthère
Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Compétences Perception +4, Discrétion +6
Sens Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Bond agressif. Si la panthère se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Odorat aiguisé. La panthère est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Pieuvre
Bête de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 1,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Camouflage sous l'eau. La pieuvre est avantagée lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre peut respirer uniquement sous l'eau.

Retenir son souffle. La pieuvre peut retenir son souffle pendant 30 minutes lorsqu'elle n'est plus dans l'eau.

Actions

Nuage d'encre (Recharge après un court ou un long repos). Lorsqu'elle est sous l'eau, la pieuvre répand un nuage d'encre sur un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. La visibilité dans la zone est nulle pendant 1 minute, mais un courant significatif peut disperser l'encre. Après avoir répandu son nuage, la pieuvre peut effectuer l'action se précipiter par une action bonus.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât contondant et la cible est empoignée (évasion DD 10). Jusqu'au terme de cette empoignade, la cible est entravée et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules sur une autre cible.

Pieuvre géante
Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 52 (8d10 + 8)
Vitesse 3 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Compétences Discrétion +5, Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Camouflage sous l'eau. La pieuvre est avantagée lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Nuage d'encre (Recharge après un court ou un long repos). Lorsqu'elle est sous l'eau, la pieuvre répand un nuage d'encre sur un rayon de 6 mètres autour d'elle. La visibilité dans la zone est nulle pendant 1 minute, mais un courant significatif peut disperser l'encre. Après avoir répandu son nuage, la pieuvre peut effectuer l'action se précipiter par une action bonus.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts contondants et, si la cible est une créature, elle est empoignée (évasion DD 16). Jusqu'au terme de cette empoignade, la cible est entravée et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.


Punaise de feu géante

Piranha
Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (–4)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

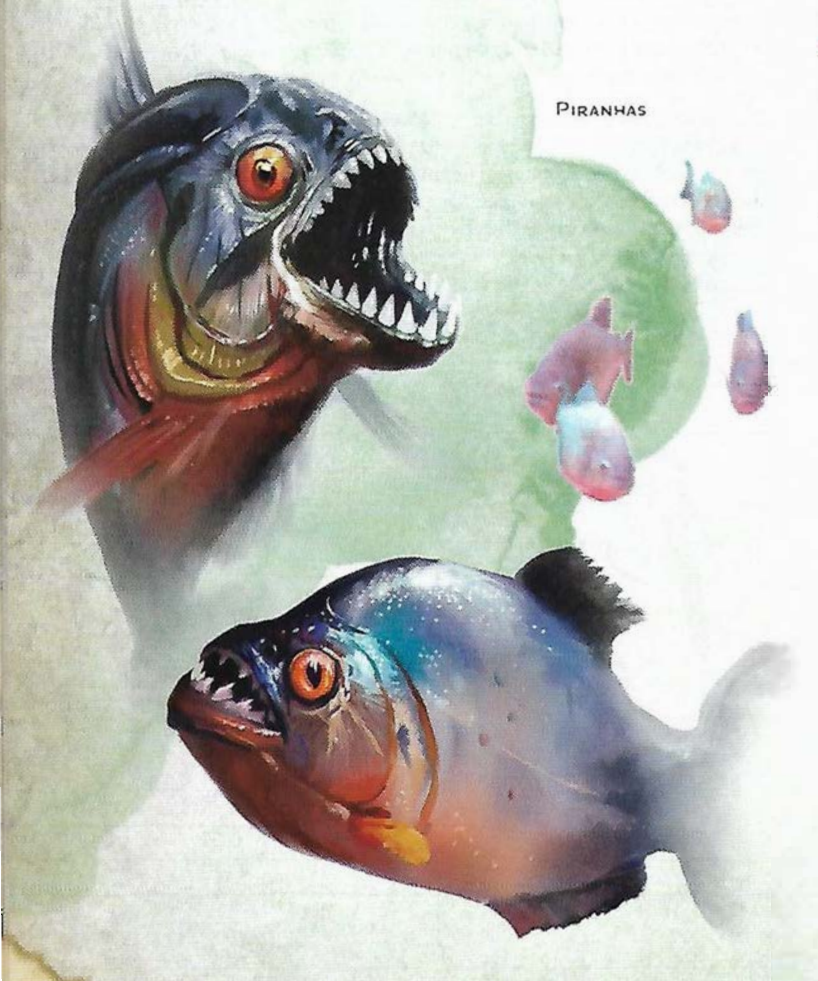
Frénésie sanguinaire. Le piranha est avantagé lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.

Respiration aquatique. Le piranha peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Le **piranha** est un poisson carnivore aux crocs acérés. Il s'acclimate à n'importe quel type d'environnement aquatique, y compris les lacs souterrains aux eaux froides. Les piranhas se rassemblent souvent en nuées ; le profil d'une nuée de piranhas apparaît ailleurs dans cette annexe.


Piranhas

Poney
Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts contondants.

Punaise de feu géante
Bête de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (–1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Illumination. La punaise diffuse une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur un rayon de 3 mètres supplémentaires.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d6–1) dégâts tranchants.

La **punaise de feu géante** est une créature nocturne qui doit son nom aux deux glandes lumineuses dont elle est dotée. Mineurs et aventuriers attachent beaucoup d'importance à ces créatures, car les glandes continuent de diffuser de la lumière pendant 1d6 jours après la mort de la créature. On trouve la plupart des punaises de feu géantes sous terre et dans les sombres forêts.

Rat
Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (–4)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

AVIS

DES RATS GÉANTS ONT ÉTÉ APERÇUS EN VILLE. TOUTE PERSONNE MORDUE PAR UNE TELLE CRÉATURE DOIT SE RENDRE DANS UN TEMPLE POUR RECEVOIR DES SOINS ET DES PRIÈRES.

LA VILLE OFFRE PAR LA PRÉSENTE UNE PIÈCE D'ARGENT POUR CHAQUE RAT GÉANT TUÉ EN SON SEIN. POUR ÊTRE PAYÉ, IL FAUT EN APPORTER LA PREUVE AU CAPITAINE DE LA GARDE, ENTRE MIDI ET LE CRÉPUSCULE.

Odorat aiguisé. Le rat est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Rat géant

Bête de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Odorat aiguisé. Le rat est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactique de groupe. Le rat est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du rat se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Variante : rats géants malades

Certains rats géants sont porteurs d'ignobles maladies transmissibles par morsure. Un rat géant malade a un indice de dangerosité de 1/8 (25 PX) et dispose de l'action décrite ci-dessous à la place de son attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas contracter la maladie. Tant que cette maladie n'est pas soignée, la cible ne peut plus récupérer de points de vie, sauf par des moyens magiques, et son total maximum de points de vie diminue de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Elle meurt si son total maximum de points de vie tombe à 0 à cause de cette maladie.



Requin-chasseur

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétence Perception +2
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Frénésie sanguinaire. Le requin est avantagé lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.

Respiration aquatique. Le requin peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants.

Plus petit que le requin géant, mais plus gros et plus féroce que le requin de récif, le **requin-chasseur** rôde en eau profonde. Il chasse le plus souvent seul, mais plusieurs requins-chasseurs peuvent se nourrir dans un même territoire. Un requin-chasseur adulte mesure entre 4,50 mètres et 6 mètres de long.

Requin de récif

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 0 m., nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétence Perception +2
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Respiration aquatique. Le requin peut respirer uniquement sous l'eau.

Tactique de groupe. Le requin est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du requin se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Plus petits que les requins géants et les requins-chasseurs, les **requins de récif** nagent dans des eaux peu profondes, parmi les récifs de corail, et se rassemblent en bancs de petite taille. Un spécimen adulte mesure entre 1,80 mètre et 3 mètres de long.

Requin géant

Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 0 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (−5)	10 (+0)	5 (−3)

Compétence Perception +3
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 5 (1,800 PX)

Frénésie sanguinaire. Le requin est avantagé lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.

Respiration aquatique. Le requin peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10+6) dégâts perforants.

Le **requin géant** fait 10 mètres de long et on le trouve généralement dans les profondeurs océaniques. Excessivement intrépide, il s'en prend à tout ce qu'il croise, y compris les baleines et les navires.

Rhinocéros

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Charge. Si le rhinocéros se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, sa victime subit 9 (2d8) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être jetée à terre.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts contondants.

Sanglier

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Sens Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défense lors du même tour, cette cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Implacable (Recharge après un court ou un long repos). Si le sanglier subit 7 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0, celui-ci est réduit à 1 à la place.

Actions

Défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Sanglier géant

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Sens Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défense lors du même tour, cette cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Implacable (Recharge après un court ou un long repos). Si le sanglier subit 10 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0, celui-ci est réduit à 1 à la place.

Actions

Défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Scorpion

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 1 (1d4 – 1)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (–4)	11 (+0)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 9. Elle subit 4 (1d8) dégâts de poison si elle échoue, la moitié seulement si elle réussit.

Scorpion géant

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 9
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le scorpion effectue trois attaques : deux avec ses pinces et une avec son dard.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Elle subit 22 (4d10) dégâts de poison si elle échoue, la moitié seulement si elle réussit.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 12). Le scorpion a deux pinces dont chacune ne peut empoigner qu'une seule cible.

Serpent constricteur

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 14). Jusqu'au terme de cette empoignade, la créature est entravée et le serpent ne peut pas comprimer une autre cible.

Serpent constricteur géant

Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 60 (8d12 + 8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Compétence Perception +2
Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 16). Jusqu'au terme de cette empoignade, la créature est entravée et le serpent ne peut pas comprimer une autre cible.

Serpent venimeux

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (–4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Elle subit 5 (2d4) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Serpent venimeux géant

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 14
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Compétence Perception +2
Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Serpent volant

Bête de Très Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 14
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Repli aérien. Le serpent ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand il passe hors de portée de l'allonge d'un ennemi.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant plus 7 (3d4) dégâts de poison.

Le **serpent volant** est un reptile ailé aux couleurs vives que l'on trouve dans les jungles reculées. Les membres de tribus et de sectes domestiquent parfois ces serpents pour en faire des messagers capables de livrer des parchemins qu'ils serrent dans leurs anneaux.

Singe géant

Bête de Très Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 157 (15d12 + 60)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Athlétisme +9, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10+6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 15/30 m, une cible. *Touché :* 30 (7d6+6) dégâts contondants.

Tigre

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 37 (5d10 + 10)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Compétence Discrétion +6, Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Bond agressif. Si le tigre se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Odorat aiguisé. Le tigre est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts perforants.

Tigre à dents de sabre

Bête de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. Le tigre est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Bond agressif. Si le tigre se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10+5) dégâts perforants.

Vautour

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Odorat et vue aiguisés. Le vautour est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.

Tactique de groupe. Le vautour est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du vautour se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants.

Vautour géant

Bête de Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 10
Points de vie 22 (3d10 + 6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue comprend le commun, mais ne peut pas parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Odorat et vue aiguisés. Le vautour est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.

Tactique de groupe. Le vautour est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du vautour se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Attaques multiples. Le vautour effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts tranchants.

Le **vautour géant** est un animal doté d'une intelligence certaine et d'un penchant pour la malveillance. Au contraire de ses semblables plus petits, il attaquera une créature blessée pour l'achever rapidement. Les vautours géants sont connus pour harceler pendant des jours des créatures assoiffées et affamées et prendre plaisir à les voir souffrir.

Worg

Créature monstrueuse de Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	11 (+0)	8 (−1)

Compétence Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues gobelin, worg
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le worg est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Le **worg** est un prédateur malveillant qui aime chasser et dévorer les créatures plus faibles que lui. Malins et malfaisants, les worgs rôdent dans les régions sauvages isolées ou sont élevés par des gobelins et des hobgobelins. Ces créatures font des worgs leurs montures, mais ces animaux se retourneront contre leurs cavaliers s'ils sont maltraités ou sous-alimentés. Les worgs parlent leur propre langue et le gobelin, mais une poignée d'entre eux apprennent également à parler le commun.


Worg

Annexe B : Personnages non joueurs

Cette annexe décrit les profils de divers personnages non joueurs (PNJ) humanoïdes, depuis les modestes roturiers jusqu'aux puissants archimages, que les aventuriers peuvent rencontrer pendant une campagne. On peut utiliser ces profils pour représenter à la fois des PNJ humains et non-humains.

Personnalisation des PNJ

Il existe de nombreuses méthodes faciles à appliquer pour personnaliser les PNJ de cette annexe afin de les adapter à votre propre campagne.

Traits raciaux. Vous pouvez ajouter des traits raciaux à un PNJ. Par exemple, un druide halfelin pourrait avoir une vitesse de 7,50 mètres et le trait chanceux. L'ajout de traits raciaux dans le profil d'un PNJ ne modifie pas son indice de dangerosité. Voir le *Player's Handbook* pour plus d'informations sur les traits raciaux.

Remplacements de sorts. Il est également possible de personnaliser le profil d'un PNJ lanceur de sorts en remplaçant un ou plusieurs de ses sorts. Vous pouvez remplacer un sort de la liste de sorts d'un PNJ par un sort différent, mais de même niveau extrait de la même liste. Un tel échange de sorts ne modifie pas l'indice de dangerosité du PNJ.

Remplacements d'armes et d'armures. Vous pouvez doter un PNJ d'une armure plus ou moins efficace, mais aussi changer ses armes ou en ajouter. Les modifications de la classe d'armure et des dégâts changent parfois l'indice de dangerosité d'un PNJ, comme expliqué dans le *Dungeon Master's Guide*.

Objets magiques. Plus un PNJ est puissant, plus il a de chances de posséder un ou plusieurs objets magiques. Un archimage, par exemple, pourrait détenir un bâton ou une baguette magique, ainsi qu'une ou plusieurs potions et parchemins. Si vous donnez un puissant objet magique qui inflige des dégâts à un PNJ, cela peut modifier son indice de dangerosité, comme indiqué dans le *Dungeon Master's Guide*.

Acolyte

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Religion +2
Sens Perception passive 12
Langue une au choix (généralement le commun)
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Incantation. L'acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de prêtre qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédiction, sanctuaire, soin des blessures*

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Les **acolytes** sont les membres en apprentissage d'un clergé, souvent responsables devant un prêtre. Ils accomplissent diverses tâches au sein d'un temple et les divinités leur octroient la capacité à lancer des sorts de faible puissance.

Archimage

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 99 (18d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +6
Compétences Arcanes +13, Histoire +13
Résistance aux dégâts des sorts ; contondants, perforants et tranchants non magiques (grâce à *peau de pierre*)
Sens Perception passive 12
Langues six langues au choix
Dangerosité 12 (8400 PX)

Incantation. L'archimage est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). L'archimage peut lancer déguisement et invisibilité à volonté et dispose des sorts de magicien préparés suivants :

Tours de magie (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure du mage*, détection de la magie, identification, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, pas brumeux*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, vol*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, bouclier de feu, peau de pierre**
Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, mur de force, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*
Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*
Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**
Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

*L'archimage lance ces sorts sur lui-même avant un combat.

Résistance à la magie. L'archimage est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Les **archimages** sont de puissants lanceurs de sorts (souvent assez âgés) dévoués à l'étude des arts magiques. Les archimages bienveillants conseillent les rois et les reines, alors que les malveillants règnent, tels des tyrans, ou tentent de devenir des liches. Ceux qui n'aspirent ni au bien ni au mal s'enferment dans des tours isolées pour développer leur magie sans que personne ne vienne les déranger.

Les archimages s'entourent généralement d'un ou plusieurs apprentis et leurs demeures sont souvent protégées par des sceaux et des gardiens magiques pour décourager les éventuels intrus.

Assassin

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3, Supercherie +3
Résistance aux dégâts de poison
Sens Perception passive 13
Langues argot des voleurs plus deux autres langues au choix
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Assassinat. Pendant son premier tour, l'assassin est avantagé lors des jets d'attaque effectués contre une créature qui n'a pas encore joué son tour. Toutes les attaques que l'assassin réussit contre une créature surprise sont des coups critiques.

Attaque sournoise. Une fois par tour, l'assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme s'il est avantagé lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que l'assassin n'est pas désavantagé lors du jet d'attaque.

Dérobade. Si l'assassin est victime d'un effet qui l'autorise à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, l'assassin ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi et la moitié seulement en cas d'échec.

Actions

Attaques multiples. L'assassin effectue deux attaques à l'épée courte.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 24 (7d6) dégâts de poison si elle rate son jet, la moitié seulement si elle le réussit.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 24 (7d6) dégâts de poison si elle rate son jet, la moitié seulement si elle le réussit.

Formés à l'utilisation des poisons, les **assassins** sont des tueurs impitoyables qui travaillent pour des nobles, des maîtres de guilde, des souverains ou quiconque a de quoi se payer leurs services.

Bandit

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Loyal

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Les **bandits** errent en gangs parfois menés par des malfrats, des vétérans ou des lanceurs de sorts. Tous les bandits ne sont pas malfaisants. L'oppression, la pénurie, la maladie ou la famine poussent souvent des gens par ailleurs honnêtes à sombrer dans le banditisme.

Les **pirates** sont les bandits des hautes mers. Il peut s'agir de flibustiers essentiellement intéressés par le massacre et les trésors ou de corsaires que la couronne autorise à attaquer et piller les navires de nations ennemies.



Archimage

Berserker

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement Chaotique

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Sens Perception passive 10
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 2 (450 PX)

Téméraire. Au début de son tour, le berserker peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui sont alors avantagés jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

Originaires de régions barbares, les imprévisibles **berserkers** forment des groupes de bataille et cherchent le conflit dès que l'occasion se présente.

Capitaine bandit

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Loyal

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2
Compétences Athlétisme +4, Supercherie +4
Sens Perception passive 10
Langues deux langues au choix
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue trois attaques au corps à corps : deux avec son cimeterre et une avec sa dague ou il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Il faut une personnalité affirmée, une fourberie à toute épreuve et une langue bien pendue pour se faire obéir d'une bande de bandits. Le **capitaine bandit** possède ces qualités au centuple.

Le **capitaine pirate** est une variante du capitaine bandit qui doit non seulement s'occuper d'un équipage de mécontents égoïstes mais aussi d'un navire qu'il doit protéger et diriger. Pour maintenir la discipline au sein de l'équipage, le capitaine doit distribuer récompenses et punitions à intervalles réguliers.

Un capitaine bandit ou un capitaine pirate accorde plus de valeur à sa sinistre réputation qu'aux trésors. Un prisonnier qui flatte la vanité ou l'ego d'un capitaine sera probablement mieux traité qu'un autre qui ne sait rien (ou qui prétend ne rien savoir) de la réputation haute en couleur de ces individus.

Chevalier

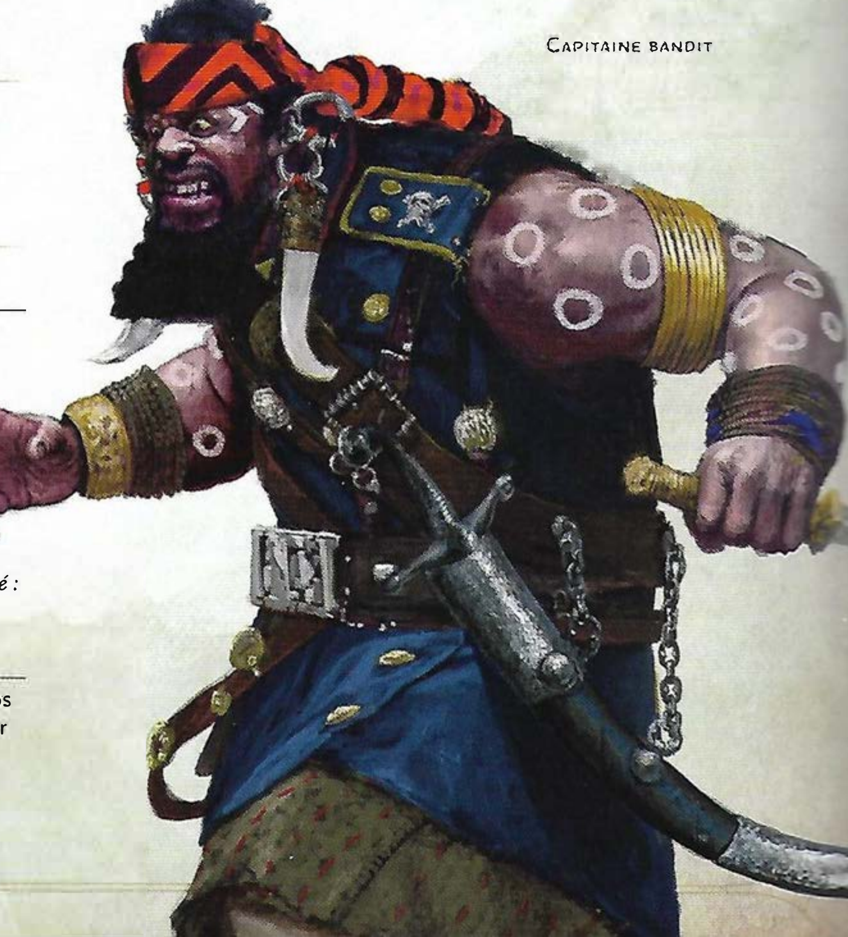
Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Sens Perception passive 10
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 3 (700 PX)

Brave. Le chevalier est avantagé lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.



Capitaine bandit

Actions

Attaques multiples. Le chevalier effectue deux attaques au corps à corps.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Meneur d'hommes (Recharge après un court ou un long repos). Pendant 1 minute, le chevalier peut lancer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle entende et comprenne le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si le chevalier est neutralisé.

Réactions

Parade. Le chevalier ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Les **chevaliers** sont des combattants qui s'engagent à servir un dirigeant, un ordre religieux et une noble cause. L'alignement d'un chevalier détermine à quel point cet engagement est honoré. Qu'il soit en train d'accomplir une quête ou de patrouiller dans un royaume, un chevalier voyage souvent accompagné d'une troupe qui comprend, entre autres, des écuyers et des mercenaires roturiers.

Druide

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues langue des druides plus deux langues au choix
Dangerosité 2 (450 PX)

Incantation. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de druide qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, produire une flamme*
Niveau 1 (4 emplacements) : *communication avec les animaux, enchevêtrement, grande foulée, vague tonnante*
Niveau 2 (3 emplacements) : *messager animal, peau d'écorce*

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher (+4 pour toucher avec *gourdin magique*), allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants, 4 (1d8) dégâts contondants s'il est manié à deux mains, ou 6 (1d8+2) dégâts contondants avec *gourdin magique*.

Les **druides** vivent dans les forêts et autres régions sauvages et reculées où ils protègent le monde naturel contre les monstres et les déprédations de la civilisation. Certains sont des **chamans tribaux** qui soignent les malades, prient les esprits animaux et fournissent une aide spirituelle.


Druide

Ecclésiastique

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 25 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4
Sens Perception passive 13
Langues deux au choix
Dangerosité 2 (450 PX)

Distinction divine. Par une action bonus, l'ecclésiastique peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme au corps à corps infligent par magie 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il parvient à toucher. Cet avantage dure jusqu'à la fin du tour. Si le prêtre dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau au-dessus du 1er.

Incantation. L'ecclésiastique est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de prêtre préparés :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *balisage, sanctuaire, soin des blessures*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration inférieure*
Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens*

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants.

Les **ecclésiastiques** révèlent les enseignements de leurs dieux à la populace. Ils sont les dirigeants spirituels des temples et des chapelles et occupent souvent des positions d'influence dans leur communauté. Les ecclésiastiques malfaisants peuvent œuvrer publiquement au service d'un tyran ou superviser des rites dépravés à la tête de sectes religieuses dissimulées dans les ombres de sociétés par ailleurs bienveillantes.

Un ecclésiastique est généralement entouré d'un ou plusieurs acolytes qui l'aident lors des cérémonies religieuses et autres devoirs sacrés.

Éclaireur

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5
Sens Perception passive 15
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Ouïe et vue aiguisées. L'éclaireur est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

Actions

Attaques multiples. L'éclaireur effectue deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Les **éclaireurs** sont des chasseurs et des pisteurs compétents qui travaillent en échange d'une rémunération. La plupart chassent le gibier sauvage mais quelques-uns travaillent en tant que chasseurs de primes, servent de guides ou partent en reconnaissance au-devant d'armées.

Éclaireur



Espion

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Escamotage +4, Investigation +5, Perception +6, Perspicacité +4, Persuasion +5, Supercherie +5
Sens Perception passive 16
Langues deux au choix
Dangerosité 1 (200 PX)

Action fourbe. À chacun de ses tours, l'espion peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action se précipiter, se désengager ou se cacher.

Attaque sournoise. L'espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme s'il est avantagé lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que l'espion n'est pas désavantagé lors du jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. L'espion effectue deux attaques au corps à corps.

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Gouvernants, nobles, marchands, maîtres de guilde et autres individus fortunés emploient des **espions** pour prendre l'ascendant dans le monde impitoyable de la politique. Un espion sait comment obtenir des informations sans se faire remarquer. Les espions loyaux préfèrent mourir plutôt que de révéler une information susceptible de compromettre leur propre personne ou leurs employeurs.

Fanatique de secte

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Bon

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Religion +2, Persuasion +4, Supercherie +4
Sens Perception passive 11
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 2 (450 PX)

Sombre dévotion. Le fanatique est avantagé lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être charmé ou terrorisé.

Incantation. Le fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11, +3 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de prêtre qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde*

Actions

Attaques multiples. Le fanatique effectue deux attaques au corps à corps.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Les **fanatiques** appartiennent souvent à la direction d'un culte et utilisent leur charisme et le dogme pour manipuler et vampiriser les personnes influençables. La plupart s'intéressent avant tout au développement de leur pouvoir personnel.



Fanatique de secte

Membre de secte

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Bon

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Supercherie +2
Sens Perception passive 10
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Sombre dévotion. Le membre de secte est avantagé lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être charmé ou terrorisé.

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Les **membres de secte** jurent fidélité à de sombres puissances telles que les princes élémentaires, les seigneurs démoniaques ou les archidiables. La plupart dissimulent leur allégeance pour éviter l'ostracisme, l'emprisonnement ou l'exécution à cause de leurs croyances. À la différence des acolytes malveillants, les membres de secte montrent souvent des signes d'aliénation mentale dans leurs croyances et leurs pratiques.

Garde

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 16 (bouclier, chemise de mailles)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétence Perception +2
Sens Perception passive 12
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

On compte, parmi les gardes, les membres de la milice d'une cité, les sentinelles d'une citadelle ou d'une ville fortifiée et les gardes du corps chargés de protéger des marchands et des nobles.

Gladiateur

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Brave. Le gladiateur est avantagé lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand le gladiateur réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques multiples. Le gladiateur effectue trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants ou 13 (2d8+4) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains au corps à corps.

Coup de bouclier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être jetée à terre.

Réactions

Parade. Le gladiateur ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Les **gladiateurs** s'affrontent pour amuser les foules tapageuses. Certains mènent des combats violents dans les arènes lors desquels ils risquent leur vie, tandis que d'autres sont des duellistes professionnels qui exigent d'importants honoraires en mettant rarement leur vie en jeu.

Guerrier tribal

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	8 (−1)

Sens Perception passive 10
Langue une langue au choix
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Tactique de groupe. Le guerrier est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du guerrier se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Les **guerriers tribaux** vivent en dehors de la civilisation et vivent le plus souvent de la pêche et de la chasse. Chaque tribu agit selon la volonté de son chef qui est le combattant le plus talentueux ou le plus âgé de la communauté ou selon celle d'un membre de la tribu considéré comme béni des dieux.

Mage

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Incantation. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Le mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, prestidigitation, trait de feu*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *pas brumeux, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*
Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*
Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Les **mages** passent leur vie à étudier et pratiquer la magie. Les mages bienveillants conseillent souvent les nobles et autres personnes au pouvoir tandis que les mages malveillants vivent dans des endroits isolés pour mettre en œuvre des expériences atroces sans que personne ne vienne les interrompre.

Variante : familier

Tout lanceur de sorts capable de lancer appel de familier (comme un mage ou un archimage) a de grandes chances d'être accompagné d'un familier. Ce dernier peut être l'une des créatures figurant dans le descriptif du sort (voir le *Player's Handbook*) ou un autre monstre de Très Petite taille, comme une main rampante, un diablotin, un pseudodragon ou un quasit.

Malfrat

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Bon

Classe d'armure 11 (armure de cuir)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétence Intimidation +2
Sens Perception passive 10
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Tactique de groupe. Le malfrat est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du malfrat se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque et n'est pas neutralisé.

Actions

Attaques multiples. Le malfrat effectue deux attaques au corps à corps.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants.

Les **malfrats** sont d'impitoyables hommes de main doués en matière d'intimidation et de violence. Ils travaillent pour l'argent et n'éprouvent guère de scrupules.


Malfrat

Noble

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Perspicacité +4, Persuasion +5, Supercherie +5
Sens Perception passive 12
Langues deux langues au choix
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

En tant que membres de la classe supérieure, les **nobles** exercent une grande autorité et ont beaucoup d'influence. Ils possèdent des richesses et des relations qui leur permettent de rivaliser avec les monarques et les généraux en termes de puissance. Un noble voyage souvent en compagnie de gardes et de serviteurs appartenant au monde des roturiers.

On peut également se servir du profil du noble pour représenter des **courtisans** qui ne sont pas de sang noble.


Noble

Roturier

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Parmi les **roturiers**, on compte les paysans, les serfs, les esclaves, les serviteurs, les pèlerins, les marchands, les artisans et les ermites.

Vétéran

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langue une langue au choix (généralement le commun)
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques à l'épée longue. S'il a une épée courte en main, il peut également effectuer une attaque avec cette arme.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Les **vétérans** sont des guerriers professionnels qui prennent les armes en échange d'une rémunération ou pour protéger ce qu'ils estiment ou ce en quoi ils croient. On compte dans leurs rangs des soldats à la retraite suite à une longue période d'activité et des combattants libres qui n'ont jamais servi personne d'autre qu'eux-mêmes.

Index des profils

Utilisez cet index pour retrouver le profil d'un monstre spécifique.

A

B

C

D

E

F

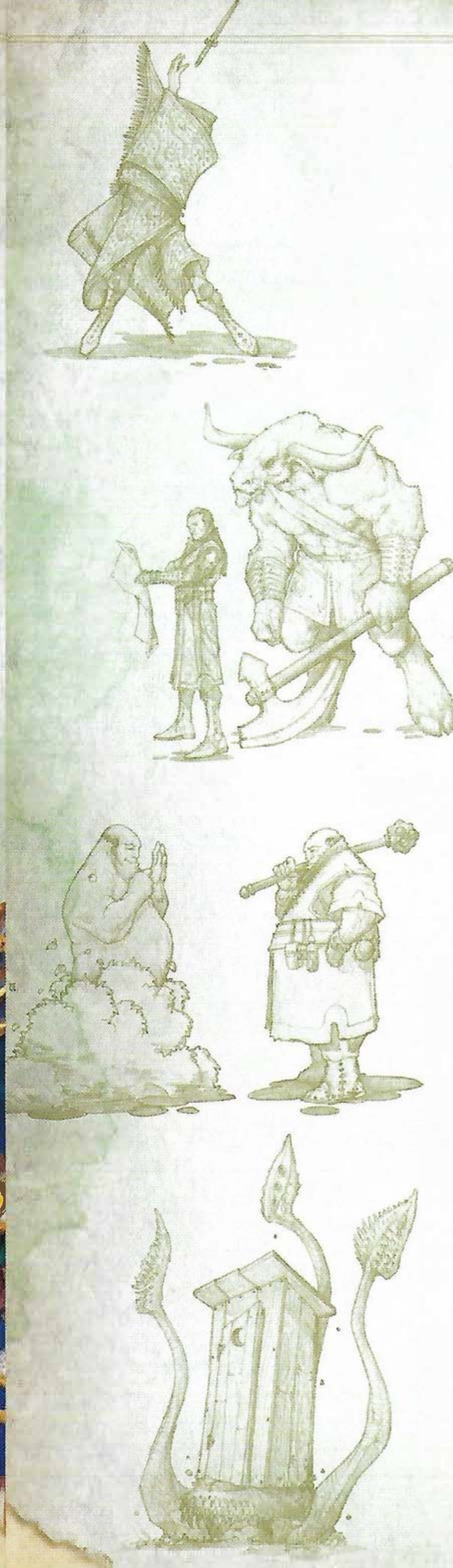
G

H

J







LE BESTIAIRE FANTASTIQUE DE A À Z

Le *Monster Manual*® vous propose des hordes de créatures – toutes de grands classiques de DUNGEONS & DRAGONS – parmi lesquels des géants, des flagelleurs mentaux, des dragons et des tyrannœils, un véritable vivier pour les maîtres du donjon désireux de peupler leurs aventures et de défier leurs joueurs.

Les monstres de cet ouvrage proviennent de l'illustre histoire de la gamme DUNGEONS & DRAGONS®. Ils s'accompagnent de profils faciles à utiliser et d'histoires passionnantes pour alimenter votre imagination.

Et quand vous serez prêt pour encore plus d'aventures, étoffez votre collection avec la cinquième édition du *Player's Handbook*® et du *Dungeon Master's Guide*®.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM






ISBN: 978-1-945625-33-6
9 781945 625336
Code produit : 73603-F
Imprimé en Lituanie
50,00€